3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！

掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.40
攻略
透解
新超级马里奥兄弟 NDS
X战警 官方游戏 NDS
雾都奇谭 迷失少女 NDS
研究
中心
《封印之剑》HARD模式极限挑战 GBA
43页超大篇幅
34款新作全面报道
掌机游戏特报
E3

电影卡M3新家族
多媒体娱乐终端

专为适合中国玩家设计的娱乐产品
新品全面上市热卖中

（全中文视窗操作界面，配合PASSCARD2带您尽享NDS和IDS行货主机功能强大并且操作简单，独有的丰富影视资源免费告诉下载服务）

M3-miniSD Perfect

世界超小体积和正面接入易更换miniSD卡的特性在NDS和NDSL上使用再合适不过。

M3-SD Perfect

小体积和强劲双系统支持于一体的进化版M3-SD电影卡。

特约经销商

上海京龙电玩
上海市黄浦区浙江南路149号
021-63872721

上海永华百货
上海市长乐路280号
021-53067700

上海虎威电子商行
021-62445493

北京电玩巴士鼎好店
北京市海淀区中关村鼎好电子商城B1821
010-82697996

天津新世纪游戏机商店
天津市南开区三马路47号
022-81299461

重庆游戏时代
重庆市江北区泰兴电脑城1楼
023-89001165

广州歌蕾岛电玩
广州市大沙头三马路21号海印广场三楼C068档
020-83847631

东莞魔力电玩
广东东莞莞城区旗峰路176号旗峰数码广场3楼325铺
0769-22319521

成都海鹏电玩
成都市新南路123号百老汇509室
028-85433602

西安友联电玩
西安市长安中路百汇市场2楼3排
029-85269138

西安宇恒电玩
西安市解放路152号
029-87411671

兰州格林电玩
兰州市东岗西路799号
0931-8881550

南京佳新科技
南京市珠江路435号华海科技广场2F2-2
025-52999733

乌鲁木齐海鹰电器
乌鲁木齐红山金座鬼27号
0991-4559581

南宁鸿立电玩
南宁市民乐路10-1-6
0771-2849697

太原战鹰电玩
太原解放路46号（旧108号）
0351-4047273

昆明游戏博特电玩
昆明市景星街24号
0871-6476177

武汉富梦电玩
武汉市华中电脑城一楼1008号
027-51584333

杭州东飞电玩
杭州市文二路312号
0571-88076947

杭州次时代电玩
杭州市定安路22号
0571-87606884

福州聚友电玩
福州市鼓楼区津泰路织缎巷60号
0591-87524219

洛阳天天电玩
洛阳市人民东路新亚洲商场二楼
0379-63251298

石家庄电玩王国
石家庄中华南大街60号
0311-87014025

山东次世代
济南市解放路41路（齐鲁广场东临80米）
0531-88559816

沈阳小陈游戏机专营店
辽宁省沈阳三好街百脑汇2楼G08档
024-25850832

吉林诚信电玩
吉林省长春市重庆路15号和平世界三楼吉林省
0431-7755041

长春汇鼎行游戏专营店
吉林省长春市红旗街6号人防商场
0431-5803737

哈尔滨广源游戏
哈尔滨曼哈顿商厦3楼20号
0451-86911180

香港双子星
(852) 92288807

台湾EZ FLASH台湾网
捷运新店线大坪林捷运站三号出口
(886) 0922071800

日前，GBalpha(中国)有限公司发布了"科技缔造，随心娱乐"为口号的产品新战略。此次GBalpha不仅展示了首款基于NDS主机开发的目前最强大的PDA系统，还联合中国独家总代理商广州佰源电子对一系列电影卡产品的价格进行了大幅度调整。对于用户最直接的受益面就是产品价格大幅度降低的同时，产品附加价值进一步提升。M3家族系列的四款主打的旗舰产品价格调整后，均降至398元。调整幅度之大，加之独一无二的强大PDA系统的推出，必将引发新一轮的抢购热潮。

佰源电子与GBalpha的联合，并不是从利益出发，而纯粹是理念上的一拍即合。我们佰源电子正在努力贯彻自己的理念：以客户为本，以玩家为源，以最独家的渠道，最优势的价格来做最好的配件。在这种理念的指引下，我们始终寻找和引进在质量和价格上最适合中国的游戏周边。经过多年的积累，除GBalpha 外，更与MATFLASH、PROJECT-DESIGN（优の品）、DRAGON（千年龙）、TWINSTAR（双子星）、英国著名品牌GAMEXPERT（游戏专家）等达成了大陆独家代理协议，同时我公司也是罗技中国的代理经销商。

我们期待着各位理念相合的经销商加入到我们的行列中来，为中国玩家提供更优质的服务！

广州佰源电子行　专业批发，谢绝零购询价　WWW.NEW10.CN

本辑特别关注

E3 掌机游戏特报

众多劲作首度披露
感受游戏盛会的信息爆炸

43页超大篇幅 P9

34款新作怒涛报道

专题企划

杂兵杂谈 P63

红花还需绿叶配，有一种绿叶永远不会去抢主角风头，那就是最初级的杂兵。这次，我们就在我们这个小小的专题里，让这些组成游戏的最基本的小角色们担当一次主角……

美术总监：吴松
封面插图：SheerLake

本辑赠品

《新超级马里奥兄弟》大幅海报

口袋光环 VOL.40

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

目录

CONTENTS

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下。

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词具体游戏机名称的解释如下。

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
IDS	iQue DS 神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

GAME 掌机情报站 POCKET

ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

事件 EVENT

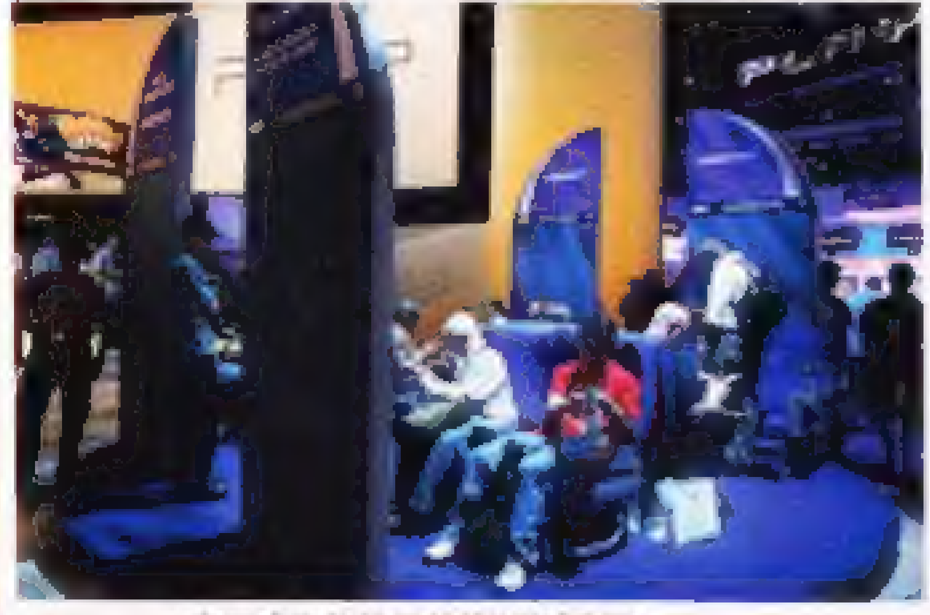
E3大展落幕，接待观众6万余人

5月10～12日期间于洛杉矶举办的E3大展终于顺利闭幕，根据ESA发布的数据，今年E3展共接待了6万名观众，虽然比去年的7万人略少，不过今年E3展出的游戏无论是质量还是数量都比往年有所提升。

今年E3展最大的焦点就是PS3发售日和售价的公布，以及任天堂新主机Wii提供的大批游戏试玩。已经步入成熟期的PSP和NDS这两大掌机并没有太多惊喜，不过所展出的游戏制作水准都相当出色。索尼PSP的展台布置尤其令人赏心悦目，每个试玩小角落都被布置成现实生活中的各种场景，例如列车的内部、飞机的机舱、篮球场等，观众可以坐在椅子上试玩，对于疲惫奔波于会场内部的记者来说真是非常体贴。难怪PSP的试玩区人气比PS2还高。

与PSP相比，NDS的试玩区由于有《塞尔达传说 幻影沙漏》等大作坐阵，因此排队试玩的人明显更多。由于NDSL在北美还没有上市，因此所提供的试玩机全部都是NDSL，也算是对该主机发售前的宣传。任天堂还专门设置了Touch Generation的专门试玩角落，同样也有不少人排队。当然，比起Wii试玩区的人山人海，NDS的人气就要差很多了。

本届E3展还有一个不可不提的趋势就是手机游戏越来越受关注。诺基亚不再大力推广N-Gage，不过仍然提供了大批手机游戏试玩，其展台的设计可说是全会场最具个性，也是最舒服的地方之一。此外，世嘉、Square Enix、EA等大型游戏发行商也都公布了不少的手机游戏，并设置有专门的体验区。甚至微软也在大力宣传Live Anywhere，将手机作为其重要战略环节之一。



▲布置成飞机的机舱的PSP试玩区。

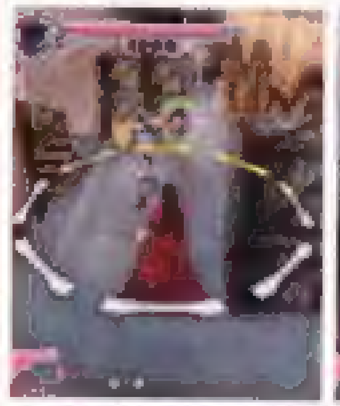
▲任天堂展台的NDS试玩区。

软件 SOFTWARE

Square Enix公开多款掌机及手机新作

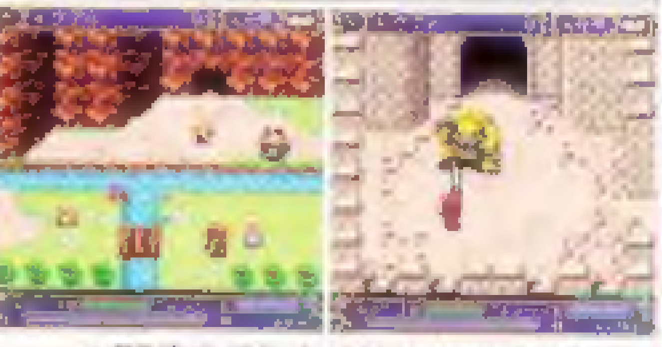
Square Enix在今年E3的展前发布会上公开了大批新作，除了最受关注的三款《最终幻想XIII》以及Wii的《勇者斗恶龙 神剑》外，还有几款手机和掌机新作备受关注。

首先是将会在NDS上推出的《最终幻想 水晶编年史：命运指环》。根据Square Enix公布的预告片显示，本作故事发生在夜晚仍有红月高照的时代，那时候的人们非常害怕水晶。本作除了有单人故事模式外，还支持4人游戏。本作将会是动作RPG，不过目前细节未明。



▲手机版《地狱犬的挽歌 失落之章 最终幻想VII》是一款全3D的动作游戏。

另外几款是将会在手机上推出的新作。《地狱犬的挽歌 失落之章 最终幻想VII》是一款全3D的动作游戏，并且也有多人游戏模式。本作将于今年夏季发售。



▲即将在手机上登场的《圣剑传说》。

还有一款同样是在夏季推出的手机游戏是《最终幻想外传 圣剑传说》。本作是1991年发售的GB版原作的复刻版，将原来的黑白画面重新制作为彩色画面，而操作性方面也针对手机的特点进行更新。

软件 SOFTWARE

《横行霸道 罪恶都市》PSP版公布

之前Take-Two方面曾经表示，今年内将会有两款《GTA》新作推出。今年E3展Rockstar虽然没有参展，不过却有两款《GTA》新作公布。除了将会在PS3和X360上推出的《GTA4》外，今年秋季Rockstar还将推出PSP版的《横行霸道 罪都故事》(Grand Theft Auto: Vice City Stories)。

"PSP上的《自由城故事》取得了巨大的成功。PSP强大的技术让我们可以在掌机上做出以前不敢想的东西，我们很高兴能够带给玩家一次新的体验，让他们重返《横行霸道》系列最喜欢的地方——罪恶都市。《横行霸道：罪都故事》将会是掌机平台上的又一个超级大作，将会为这个经典的舞台设定增加新的剧情和有趣的游戏元素。"

PSP的《横行霸道 自由城故事》虽然存在各种各样的不足，不过凭借系列的巨大人气，该作仍然成为PSP上最畅销的游戏。如今的这款《罪都故事》以系列最著名的《横行霸道 罪恶都市》所在城市为背景，而故事和任务则是完全原创的。本作将于今年10月17日发售。

硬件 HARDWARE

掌机传闻铺天盖地，微软出面否认推出掌机

今年2月份以来，有关微软开发神秘掌机的消息在网上传得沸沸扬扬，不过后来证实所谓的新掌机其实是一款叫做Origami的便携式平板电脑。后来又有对微软Xbox事业部极为了解的内部人士发表专栏，宣称X360的开发者J Allard正在率领一个开发团队秘密设计一款新掌机，其性能足以运行《光环》。到了E3展前，又有消息称微软将会公布一款具有5英寸触摸屏和摄像头的掌机，不过微软在E3上还是没有公布掌机计划。

▲在网上流传的微软掌机构想图。

最近微软欧洲Xbox首席执行官Neil Thompson在接受记者采访时表示，"对于掌机，我们现

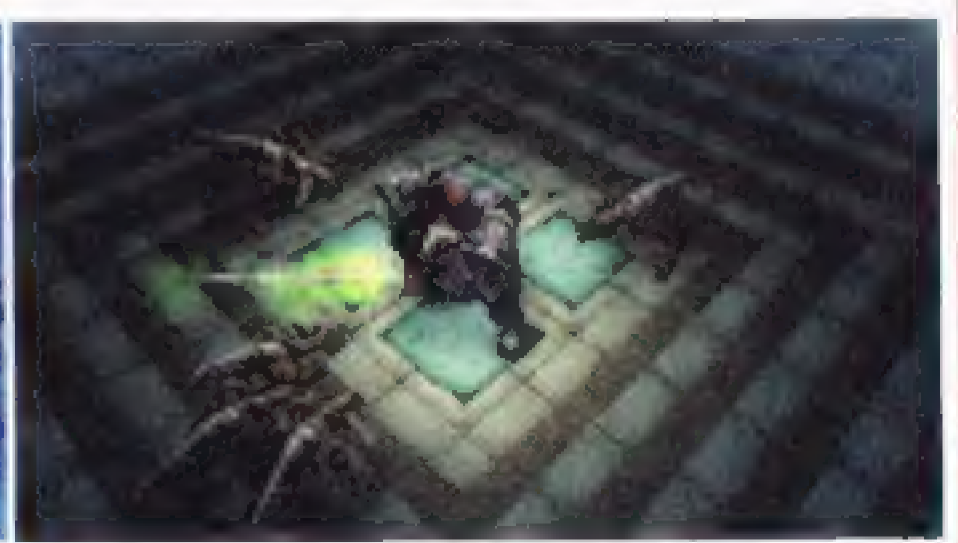
在想都没想过。"Neil的这句话主要是回应之前《Xbox 360揭密》的作者Dean Takahashi对微软新掌机的所谓"揭密"。Dean宣称，X360开发团队在主机设计完成之后，马上就投入了掌机的开发。不过Neil也表示了微软对便携设备市场的兴趣。在微软的展前发布会上，比尔·盖茨亲自公布了微软的Live Anywhere计划，其中的重要环节就是通过手机将整个网络娱乐服务体系串连起来。Neil表示，巨大的手机市场给微软带来了极好的机会，他们的目标是通过Live Anywhere服务提供给这些用户其他的娱乐内容。

软件 SOFTWARE

《地牢围攻 痛苦王座》PSP版正式公布

《地牢围攻》是最近几年出现的最优秀的美式动作RPG之一，Take-Two目前正在将该系列带到PSP上，由Supervillain公司负责开发。在今年的E3展上，《地牢围攻 痛苦王座》是PSP展区重点展出的新作之一。不过在E3展出的试玩DEMO完成度只有30%。本作预计于第三季度发售。

本作的世界观设定非常奇特，玩家所在的世界其实是已逝的战士的梦境，这个"梦"的意图是升华到下一个被称为"The Beyond"的境界。游戏中的剧情大多是通过对话讲述的，不过在一些任务间也穿插了过场动画。虽然背景设定有点奇怪，不过进入游戏后会发现与一般的奇幻地牢型游戏没有多大区别。游戏玩法与《暗黑破坏神》类似。探索是该系列的一个重要特征，不过由于性能的限制，在本作中玩家需要到一个作为中转站的地方才能前往其他地方探索。本作也有多人游戏模式，可以通过Ad-hoc模式进行双人游戏。



软件 SOFTWARE

NAMCO公开PSP版《速度与激情3》

电影《速度与激情3》将于今年夏季上映，而Namco Bandai Games开发的游戏版也将于同期上市。游戏中的主要比赛舞台是东京的高速公路。

刚开始时玩家只有尼桑Sylvia可以驾驶，随着游戏的进行，将会有120多辆获得授权的汽车实名登场，玩家还可以对汽车进行改造。可以选用的车体部件有300多种，并且都是原厂授权。有趣的是，除了可以加装普通的车体零部件外，还可以用《吃豆人》、《块魂》、《灵魂能力》等游戏中的角色来装点汽车。各种不同的部件对于刹车、汽车马力、重量等都有影响。

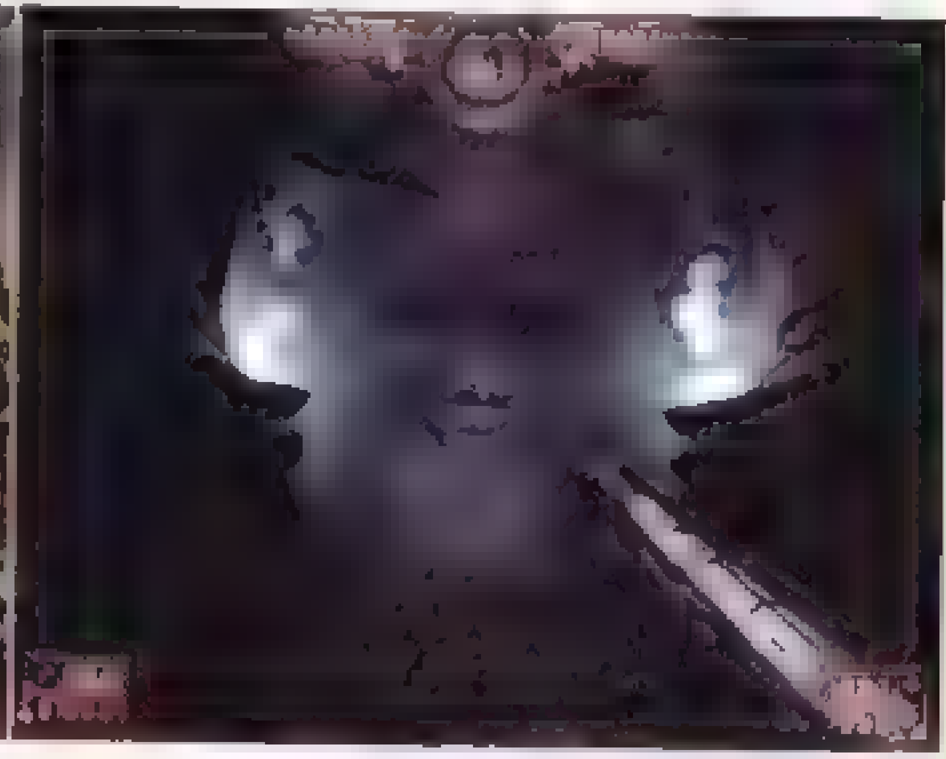
本作的比赛类型有三种，分别为"抓地赛"、"速度赛"和"漂移赛"。抓地赛是在山脉赛道进行，速度赛又分为多种支类，而漂移赛主要考验玩家漂亮的驾车技巧，游戏中设计了一个弧形槽用来衡量甩尾的精彩程度。在各个弯道的甩尾会获得分数。本作支持Ad-hoc模式，可以进行多人比赛。

软件 SOFTWARE

FPS大作《恐惧杀手 地狱大战》PSP版公开

虽然PC和Xbox版FPS大作《恐惧杀手》的开发一直都很不顺利，不过Dreamcatcher仍然决定将该系列往多平台方向发展。在E3展上，PSP版的《恐惧杀手 地狱大战》(Painkiller - Hell Wars)正式公开。本作将会有全新内容，带给玩家新的惊喜。本作将于今年10月发售。

与前作一样，在《地狱大战》中，玩家扮演Daniel，他在死后被天堂拒绝，被迫加入了地狱军团的战斗。虽然名字与Xbox版相同，本作实际上是完全不同的一款游戏，其内容完全是全新的。并且PSP版的移植，在单人游戏模式中，玩家还可以控制一位叫做Eve的新角色，并且本作也会有多人游戏模式。



■PSP全球出货1700万

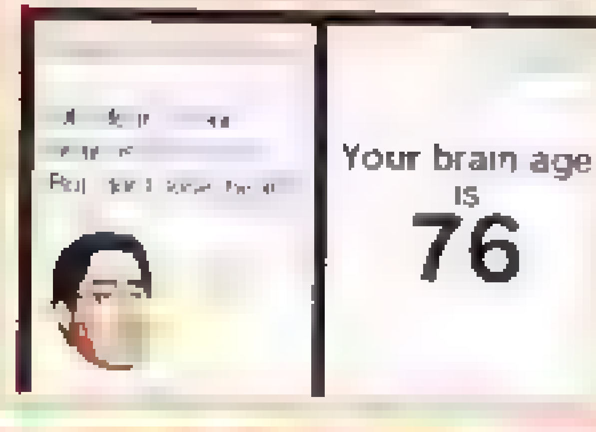
在E3展前发布会上，索尼宣布截至2006年3月31日，PSP的全球出货量已经达到了1703万台，其中日本为470万台，北美为639万台，欧洲为594万台。

■《新超级马里奥兄弟》日本销量超过80万

任天堂宣布，NDS版《新超级马里奥兄弟》的销量数量已经超过了80万套。5月25日在日本上市的本作首批出货将会达到120万套。

■"脑白金"美国热销

任天堂日前宣布，美版《成人脑力锻炼DS》发售一周后销量已经突破2万套。目前该系列软件在日本的总销量已经超过1500万套。按照任天堂发布的数据，该作美版的初期销售成绩比当时的日版还高。



■《动物之森》电影版

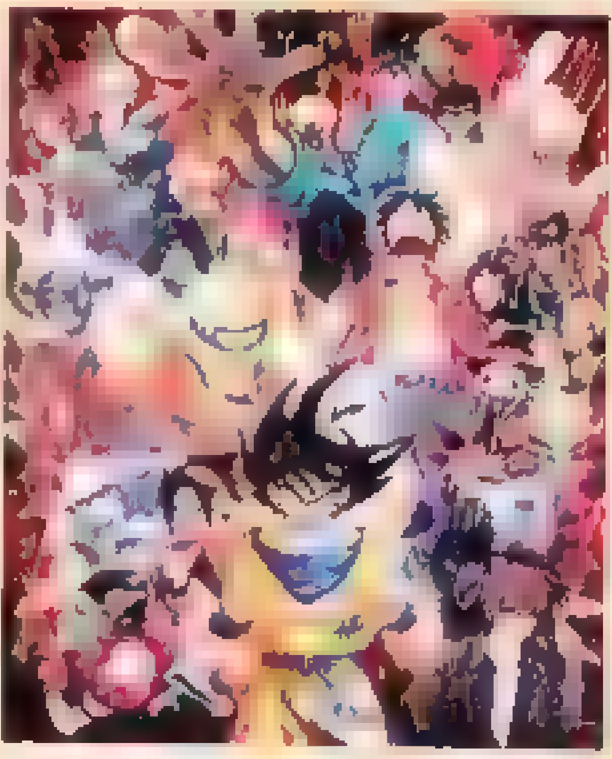
任天堂宣布，在日本热销的NDS游戏《欢迎来到动物之森》动画电影版目前已经在制作中，并将于今年12月上映。NDS版《欢迎来到动物之森》在日本发售后不到半年时间内销量就已经突破了250万套。

■《猫和老鼠》游戏版

华纳互动娱乐与Eidos日前宣布，双方已经就华纳经典动画《汤姆与杰瑞》的游戏版达成合作协议。Eidos将于今年秋季推出该系列的NDS和GBA版游戏，本作由Sensory Sweep制作室开发。在游戏中玩家将会扮演杰瑞与汤姆斗智斗勇。

■《JUMP全明星大乱斗》续作

据报道，NDS版《JUMP全明星大乱斗》的续作目前已经在开发中。前作中收录了日



本著名漫画杂志《少年跳跃》的27部知名漫画的150名角色，而这款续作可能将会加入任天堂的经典角色。目前《少年跳跃》杂志已经在进行读者调查，由读者票选出来的最受欢迎的任天堂角色可能将会加入到本作中。此外，本作还将支持Wi-Fi Connection服务，可以进行网络对战。

■《使命召唤3》PSP

在今年E3展上，最让人欣喜而意外的游戏之一就是Activision的《使命召唤3》。Activision表示，本作除了会在PS3、X360和Wii这三大次世代主机上推出，也将会在PS2和Xbox上推出。更加令掌机玩家欣喜的是，本作已经确认将会推出PSP版。

日本掌机软硬件双周销量榜

软件部分 SOFTWARE

第1位 NDS 俄罗斯方块DS
テトリスDS
■Nintendo ■PUZ ■2006年4月27日发售 ■3800日元
双周销量 36万5097 累计销量 36万5097

第2位 NDS 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 更一步成人脑力锻炼
東北大学未来科学技術共同研究センター 川島隆太教授監修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング
■Nintendo ■ETC ■2005年12月29日发售 ■2800日元
双周销量 16万637 累计销量 218万3062

第3位 NDS 欢迎来到动物之森
おいでよ どうぶつの森
■Nintendo ■AVG ■2005年11月23日发售 ■4800日元
双周销量 11万2198 累计销量 271万3688

第4位 NDS 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS
東北大学未来科学技術共同研究センター 川島隆太教授監修 脳を鍛える大人のDSトレーニング
■Nintendo ■ETC ■2005年5月19日发售 ■2800日元
双周销量 10万2482 累计销量 217万5146

第5位 GBA Mother3
■Nintendo ■RPG ■2006年4月20日发售 ■4800日元
双周销量 9万7607 累计销量 29万2458

第6位
ポケモンレンジャー
■Nintendo ■A・RPG ■2006年3月23日发售 ■4800日元
双周销量 7万8327 累计销量 46万6558

第7位
英語が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け
■Nintendo ■ETC ■2006年1月26日发售 ■3800日元
双周销量 6万6223 累计销量 88万2280

第8位 NDS
NARUTO －ナルト－ 最强忍者大结集4DS
■Takara Tomy ■ACT ■2006年4月27日发售 ■4800日元
双周销量 6万2480 累计销量 6万2480

第9位
マリオカートDS
■Nintendo ■RAC ■2005年12月8日发售 ■4800日元
双周销量 4万6447 累计销量 133万5196

第10位
■SCEJ ■PUZ ■2006年4月27日发售 ■2800日元
双周销量 4万4904 累计销量 4万4904

硬件部分 HARDWARE

硬件名	双周销量	2006年累计销量	总销量
NDSL	40万1452台	145万4785台	145万4785台
PSP	8万6102台	82万4358台	339万101台
NDS	5万6170台	124万4771台	634万3572台
GBASP	1万8889台	17万9071台	581万5999台
GBM	9932台	10万364台	49万5209台

PLAY BEY
ELECTRONIC
ENTERTAI
E3
掌机游戏特报

BIG BOSS东山再起！现身PSP掌机平台！

PSP平台上已经推出有两款《潜龙谍影》游戏，分别是《Metal Gear Acid》和《Metal Gear Acid2》，不过这两作都是比较另类的卡片游戏，并不能真正满足MGS饭们的胃口。在本次E3游戏展中，Konami产品发布会上，天才游戏制作人——小岛秀夫一口气公布了三款《潜龙谍影》的作品，其中就有PSP版的《Metal Gear Solid Portable Ops（潜龙谍影 掌上行动）》。作为《潜龙谍影》系列的正统作品，本作最重要的特征就是不再是卡片游戏，而是真正回到当初的战术谍报动作类型。

潜龙谍影 掌上行动

Metal Gear Solid Portable Ops

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO PSP

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

文 [illegible]

Tactical（战术） Espionage（谍报） Action（动作）

故事背景

作为整个《潜龙谍影》系列"故事链"上的补完，故事发生在1970年，也就是《潜龙谍影3 食蛇者》故事的六年以后。Naked Snake(BIG BOSS)虽然已经离开原先的FOX部队，但却因为叛国罪而被监禁，他需要孤身解救从监视中逃脱出来，踏上证明自己清白的亡命征程，但是，等待他的却是——

●BIG BOSS的传奇故事将继续上演

FOXHOUND（猎狐犬部队）的集结！OUTER HEAVEN（天外天国）的成立！曾日英雄变身"叛军"头领，世界再度陷入恐慌？

[illegible]本作主要讲述了BIG BOSS在《潜龙谍影3 食蛇者》之后所发生的传奇故事，[illegible]

原汁原味的游戏操作

游戏回归传统动作类型，操作也将随之改变，适合PSP平台的操作才是首要问题，习惯于家用机版前作的玩家定能轻松上手，对于新手来说，慢慢适应也能驾轻就熟。

●本作依然拥有丰富的动作要素，比如说贴墙与敌人对峙的经典要素依然存在。

媲美PS2版的画面效果

从公布的游戏画面看，本作的画面素质已经可以达到媲美PS2版的效果，十分令人满意。毕竟是作为《潜龙谍影3 食蛇者》的续作，游戏中的主要登场人物、场景以及整体风格与3代差不多，当然还会有其他内容现在还不得而知。

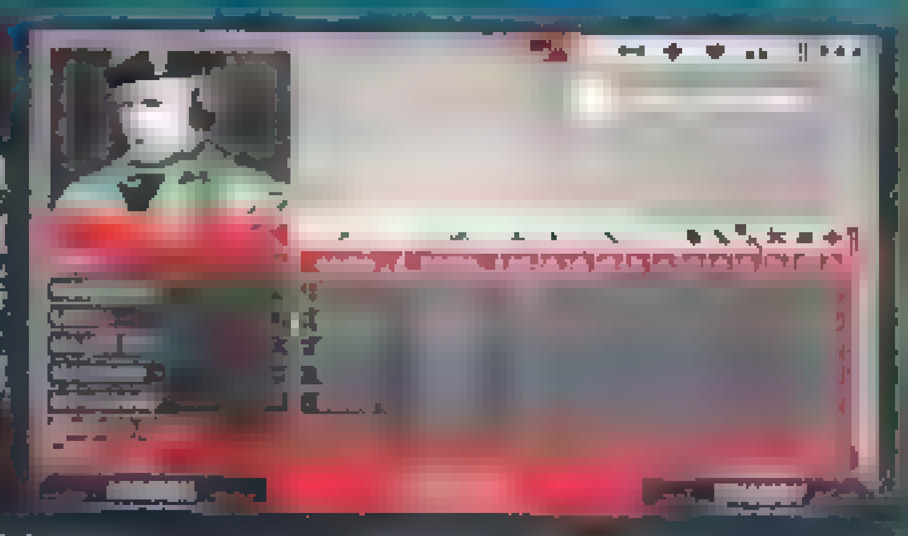
[illegible]

战斗胜利的钥匙掌握在战友手中

[illegible]

编集系统

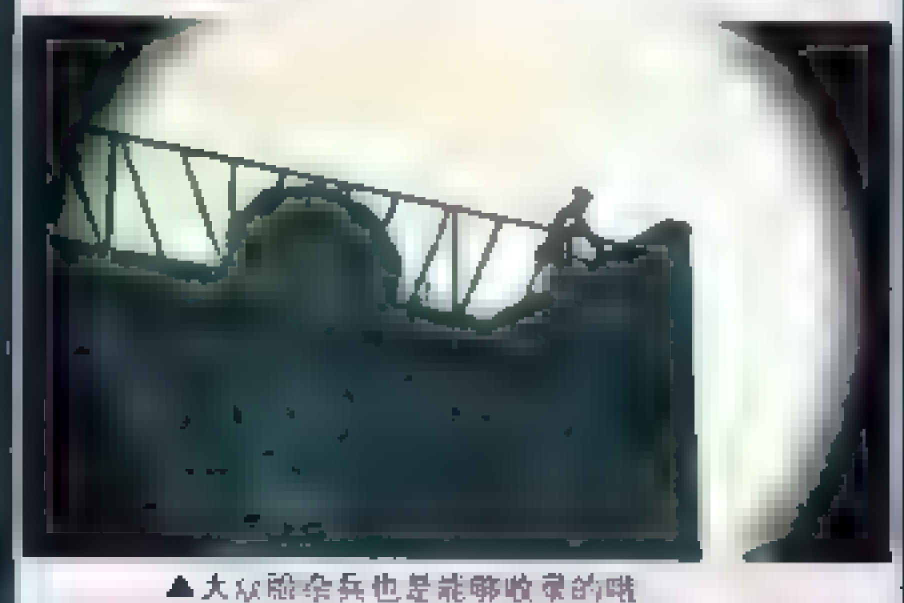
随着游戏推进，同时进行同伴编集。每个角色之间的身体素质、战斗力能力都是不同的，如何合理地将这些人员组成一支部队是需要着重考虑的。具体编成方法不明，还需要等待进一步的消息。



[illegible]

主线(本篇)流程

剧情模式中进行同伴收集活动，除了剧情发展的固定同伴外，还能俘虏其他战斗人员收录到麾下



▲大众脸杂兵也是能够收录的哦

对战模式

对战模式乐趣无穷，根据战斗评价的高低，在这里可以收录志愿加入你的同伴。

▲对　Lu猫来报战败?

通信对战

通过通信对战能收录到具有各种特殊能力的特定同伴?

▲漂亮的EVA　可不要以为是美女就好欺负

◀这招档下跪貌似很有诱惑

集团作战

部队集结完毕后，便可以投入紧张刺激的军队对战模式中。如果战斗中我方的人员战死的话，战斗人员将无法复活。

▶多么华丽的战斗阵容啊！

部队VS部队！团队作战指挥

肉搏系统！可以以敌人做盾牌来要挟敌人

▲团队作战将现场[illegible]

▲抓住敌人后的突然挟持，游戏中惯用的招数。

白旗系统

对战中，如果我方战斗人员濒临死亡，便能挂白旗投降。这个系统的好处是如果投降的话，战斗人员将免于死亡的命运，人员数量不会减少。

▲身手敏捷的[illegible]

◀不投降的话，老子就毙了你！

E3展出视频的影像对话简要翻译

THE BOSS

其中一个人自尽死了，另一个人[illegible]下来

活着的那个人[illegible]

这个[illegible]的人，[illegible]一场永无止尽的战斗

1970[illegible]作战，[illegible]

Snake(BIG BOSS):

这里是Snake，听的到我吗？

Para Medic:

Snake？是Snake吗……真的是你吗？

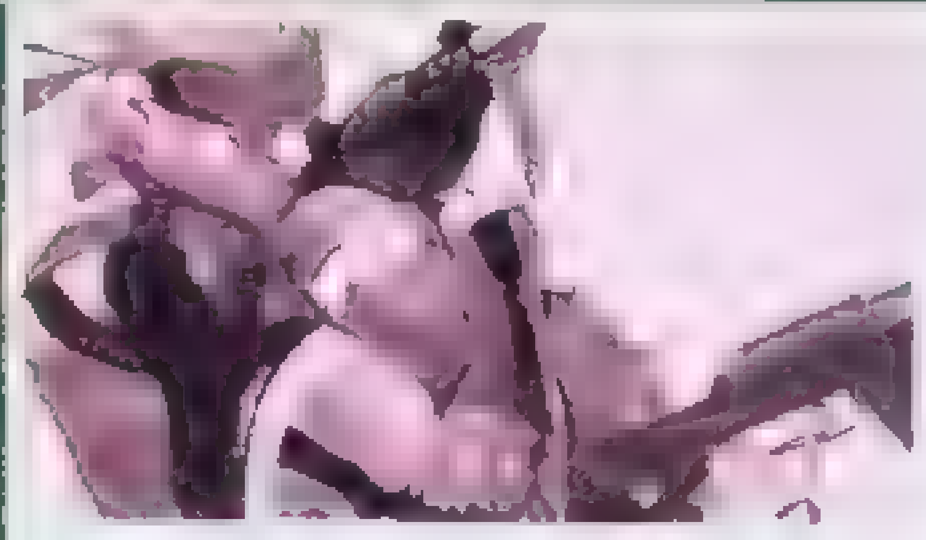
Snake:

[illegible]Medic吗？

这是什么地方？

到底发生了什么

之后发生什么事了？



Para-Medic:
昨天，Zero少校被囚禁了
他被判有叛国罪

Snake:
上校

Para-Medic:
你也同样有罪，
军方认为你是此[illegible]

Snake:
我[illegible]
[illegible]
我[illegible]

Para-Medic:
[illegible]
[illegible]
你将要面对的对手就是FOX部队。

不明身分的人物:
想要证明你的清白的话，
你就要和我们合作
[illegible]
解除[illegible]
然后毁灭[illegible]

Mr.Sigint:
喔[illegible]好久不见了[illegible]Snake
哦，我还是叫[illegible]

Snake:
Sigint[illegible]

Mr.Sigint:
想独自行动是不可能的
[illegible]

不明身分的人物:
你到底想要做什么?

不明身分的人物:
对国家忠诚[illegible]还是对自己[illegible]
是任务[illegible]
对组织的誓言[illegible]还是个人感情

不明身分的人物:
看看你已经失去[illegible]
[illegible]

Zero上校:
[illegible]
[illegible]
领导[illegible]的部队[illegible]

Mr.Sigint:
[illegible]ake，看看身边的金属物品，其实就是[illegible]

Snake:
[illegible]

Mr.Sigint:
[illegible]
[illegible]
[illegible]

噩梦般的冒险经历，"寂静岭"之谜即将揭晓

类恐怖游戏的不出争辩，《寂静岭》系列"凭借着诡异的恐怖元素吸引了一大批的玩家沉醉其中，目前在家用机平台上已经推出了多部优秀作品。如今这款PSP版的《寂静岭：原罪》的意义可不一般，要说《寂静岭》系列"是另类恐怖游戏独特的话，那《寂静岭：原罪》就是整个故事的开端，换句话说也就是整个故事的起源。本作将揭示关于寂静岭的秘密，……FANS如果是这样也错过的，就真不能是关注一下本作哦。

文 软饼干

寂静岭 原罪
Silent Hill Origins

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO PSP

没接触过"《寂静岭》系列"的玩家可能还不知道这是一款什么样的游戏，就拿"《寂静岭》系列"与"《生化危机》系列"做对比，"《寂静岭》系列"更讲究气氛的烘托，游戏营造了一种诡异且陌生的环境，给玩家施加强烈的心理暗示，比如各种奇形怪状的物体，可能你只有在梦中才见过，又或者独自来到一个异常安静的场景，比如1代中的大雾天，你在大雾里什么都看不见，收音机里能听见怪物的声音，仿佛就在身边，但你就是看不见它们。利用人类出于对未知事物的好奇和恐惧心理，"《寂静岭》系列"便一直能牢牢抓住和震撼着玩家们日渐强壮的心灵

■类似电刑室的地方

■《寂静岭》总是少不了宗教元素。

混沌世界中的指路明灯，挖掘自身潜能与心魔抗争吧！

《寂静岭：原罪》将[illegible]一贯诡异与恐怖的气氛，凭借PSP的出色机能，完美的重现了家用机版《寂静岭》的画面。

■倒立的白衣女子，实在很诡异。

本作将延续系列惯用的操作方式，《寂静岭：原罪》在系统方面的最大改进就是将采用名为Barricade的全新系统。在系列前作中，作为保护自己的手段，玩家抵御怪物的方法无非就是战斗或者逃跑。而现在通过Barricade系统，玩家在与不知名的怪物周旋时有了更多的选择，游戏性和自由度也随之提高。玩家需要充分利用周围环境来与怪物们周旋，比如推倒家具阻挡怪物的侵袭，或者找来很多杂物，将杂物堆积起来形成障碍抵御怪物的袭击。

▶睁大的双眼，似乎看到某些恐怖的事物。

■挂满刀叉的房间，后面似乎潜伏着什么东西。

铁拳 暗之复苏

铁拳 Dark Resurrection

PSP

Namco的格斗游戏率先推出美版已经不算稀奇的事情了，和Bandai合并之后，这个传统似乎还是保留了下来，该社备受瞩目的掌机3D格斗大作《铁拳 暗之复苏》可以算是本次重点宣传的作品之一，大量的图片和影像让很多"铁匠"兴奋不已，也越来越期待它发售日的到来了。

▲游戏可不光是静态画面才有这种素质哦！打斗起来依然看不到画面有任何走形和变质。

TEKKEN DARK RESURRECTION

尽管E3展上关于此游戏的宣传很是隆重，但对于我们而言，却没有更实在的新情报放出，这的确非常遗憾。可以确认的是，本作目前的开发进度良好，而游戏的打击感、连技等各个格斗要素都极高程度地还原了街机操作，且16:9的宽屏不但让游戏更加好看，也从一定程度上对游戏内容产生了一定影响，比如在更宽的屏幕上，双方都可以更早地看到墙壁，这样更适合布置墙壁连以及控制自己和墙壁间的距离。也许很多人觉得这点变化微不足道，但我们还是可以看到本作在移植相对缩水同时进步的地方。

▶这里[illegible]的背景里，是[illegible]形状的摩天轮吗？

在操作方面，也并没有因为掌机的缘故而简化，其实之前PSP和NDS版《街霸工具》就是简化操作的经典例子了，不过为了忠实还原街机版的感觉，本作并没有这么做。

同时，《铁拳》的开发人员原田先生也回答了玩家的一些疑问，那就是为什么《暗之复苏》不继续移植给PS2呢？毕竟任何一款《铁拳》在推出街机版后，都是紧接就移植给了索尼的家用主机，这次的《暗之复苏》却放弃家用机，直接移植到掌机平台，这一点相信是很多FANS，特别是国内铁杆们最想不通的地方。原田先生对此的回答非常简单，因街机版《暗之复苏》是可以通过TEKKEN-NET远程对战的，要做到这一点，显然网络功能更强的PSP更为适合。

▶卡波卫拉的动作是非常容易迷惑对手的华丽技巧，并非花拳绣腿。

此外，《暗之复苏》相对《铁拳5》增加了场地随着时间而变化出的不同效果，这样场地的总数就增加到了1[illegible]个。据说厂商在制作场景时还针对PSP作出了一些特别的调整，以更让游戏更加适合用户，能够随时随地练习《铁拳》也是众多FANS的一致心愿了。

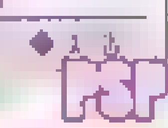
文 胧月

CRISIS CORE FINAL FANTASY VII

COMPILATION of FINAL FANTASY VII

Final Fantasy VII残存下来的最大的谜题……

危机之源 最终幻想VII
Crisis Core Final Fantasy VII



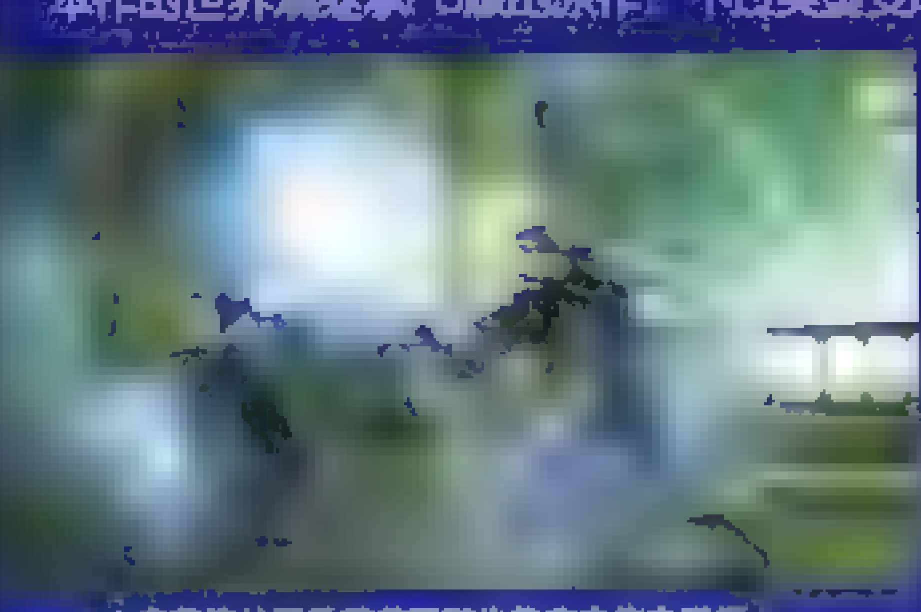
《危机之源 最终幻想VII》的主人公扎克斯曾经在《最终幻想VII》以及《最终幻想VII [illegible]》中出现过，[illegible]《危机之源 最终幻想VII》的故事发生在《最终幻想VII》[illegible]，[illegible]扎克斯[illegible]有什么关系呢？

游戏制作组简介	
导演	田畑端
角色设计	野村哲也
游戏剧本	野岛一成
作曲者	石元丈晴
制片人	今泉英树
行政部门制片人	北濑佳范 桥本真司

命运的六人在这里集合！

《最终幻想VII》对于大部分从PS时代过来的玩家来说，是一款意义重大的作品，对于这样一款经典的游戏如果轻易就这样让它成为过去，那么无论对于厂商还是玩家而言都是不被允许的。去年CG电影《最终幻想VII降临之子》发售后，尽管UMD版的销量不是很理想，不过DVD版依然取得了不错的成绩。而早已放出消息的本作，在E3展上也确定了发售日期，其美版定在今年的8月上市，这样一来，不管是PSP玩家还是NDS玩家，都能玩到新鲜热辣的《FF》新作了。

本作的世界观继承PS版的原作，不过类型变成了A·RPG，而故事的主角也变成了扎克。当然，漂亮的画面依然是系列不变的基调。担当人设的依然是著名的野村哲也，其他主要负责人也都参加过《FF》七代或十代的制作。据制作人北濑佳范说，本作会对《最终幻想VII》中没有交待清楚的剧情部分进行补充，同时解开FANS们热烈关注但没有明朗的谜题等，而野村哲也也表示，无论你有没有玩过前作，这款游戏都是很值得一玩的。



▲[illegible]在本作中登场

劳拉·克劳馥年内登陆各大游戏主机！

文 软饼干

古墓丽影 传奇

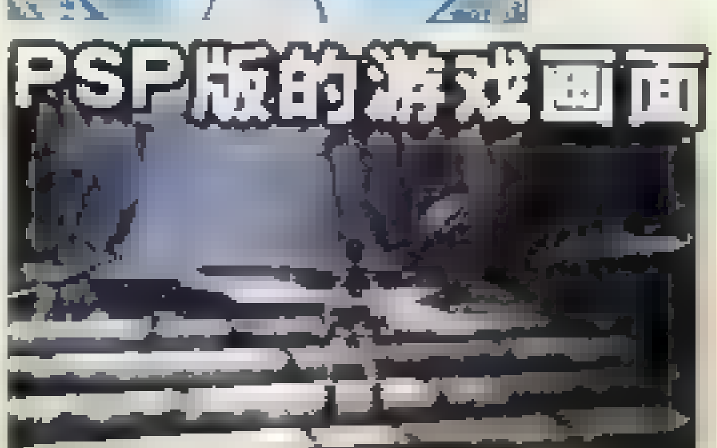
Tomb Raider: Legend

◆Eidos◆AVG◆预定2006年6月◆英文

PSP

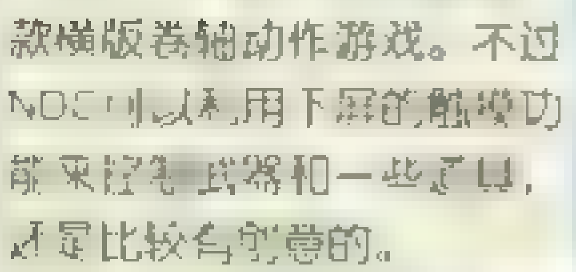
游戏相关内容在前几期的《掌机王SP》中已经介绍过了，虽然游戏内容与PC版几乎一样，但是掌机的便携性是家用机所没有的优势。《古墓丽影 传奇》将会登陆PSP、NDS以及GBA三大掌机。

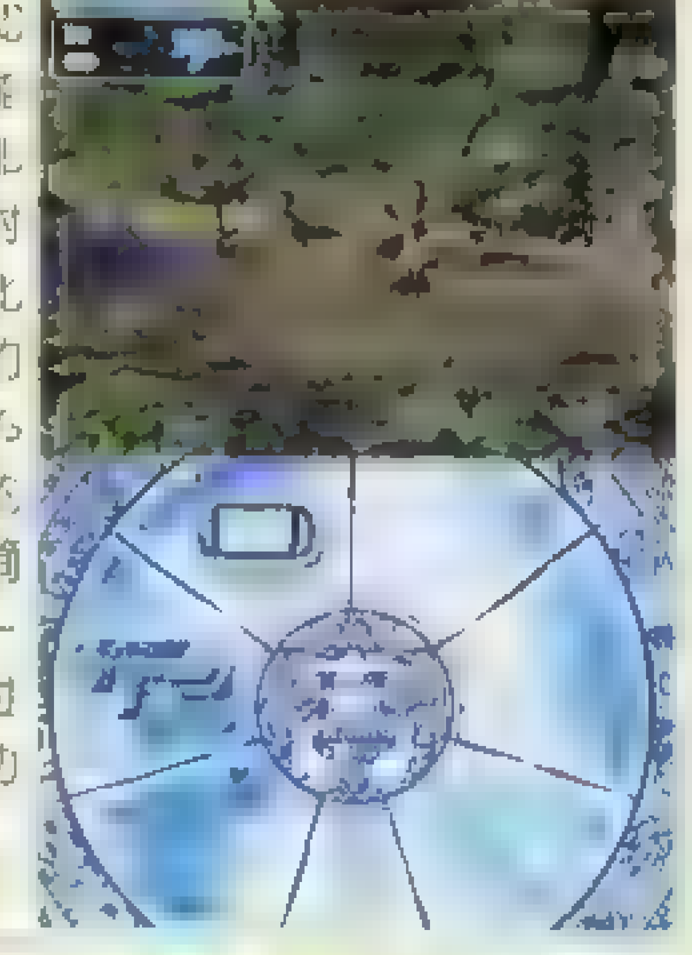
NDS版的游戏画面



PSP版的游戏画面

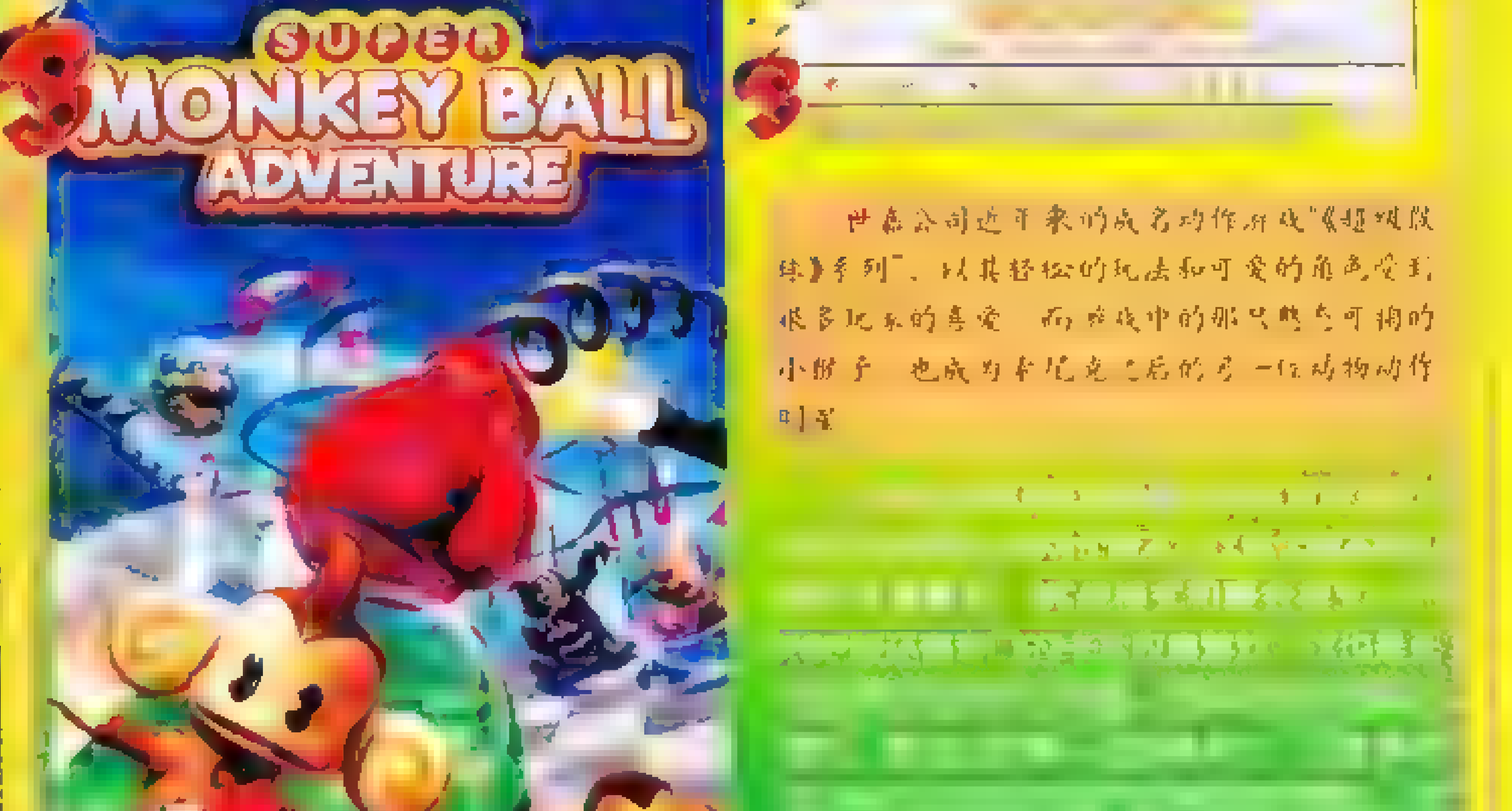
NDS版的《古墓丽影 传奇》！





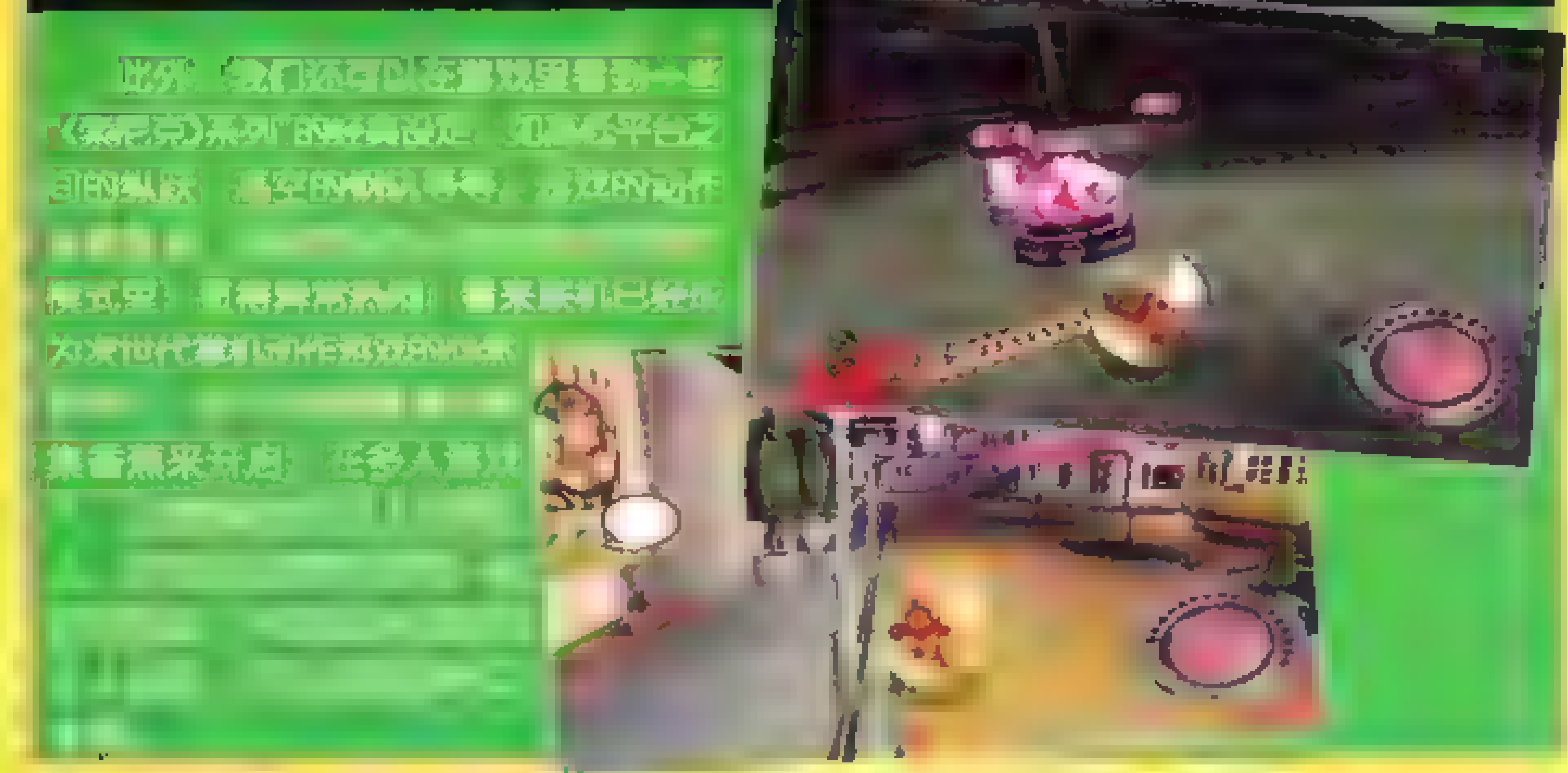
大家也知道，NDS的机能远远没有PSP那么强，从图片对比可见一斑。比起PSP版华丽的游戏场景，NDS那2D夹杂着3D的游戏画面略显简陋，但毕竟是一款横版卷轴动作游戏。不过NDS可以利用下屏的触摸功能来控制武器和一些道具，还是比较有创意的。

第七代劳拉扮演者确定！



世嘉公司近年来的成名动作游戏"《超级猴子球》系列"，以其轻松的玩法和可爱的角色受到很多玩家的喜爱，而游戏中的那只憨态可掬的小猴子，也成为索尼克之后的另一位动物动作明星。

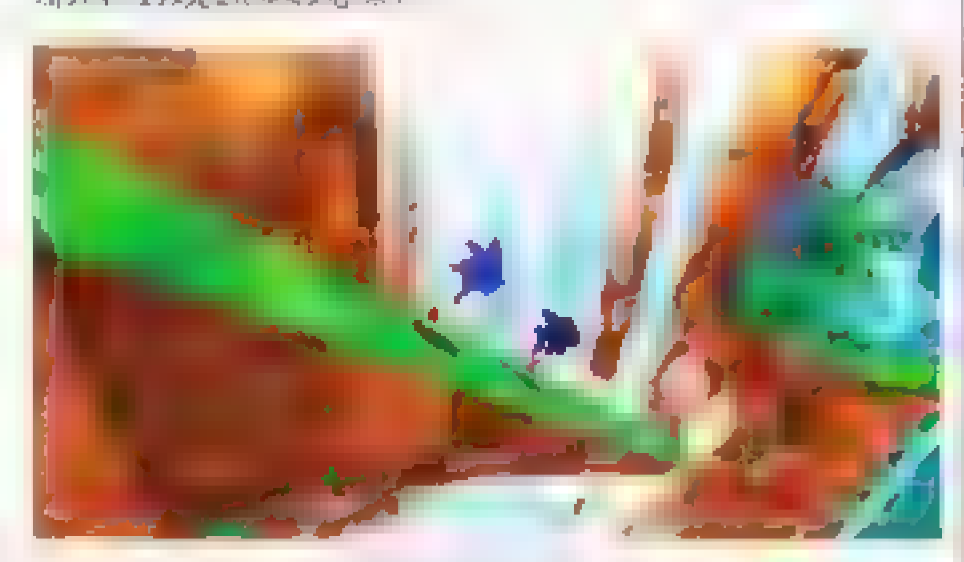
丰富多彩的场景



索尼克 竞争者

文 胧月

记得去年《索尼克 冒险》发售之时，中裕司就在采访中透露，为了迎接"《索尼克》系列"的十五周年，全新的索尼克游戏已经在开发之中了。E3上，世嘉一口气公布了两款索尼克游戏，分别是横跨[illegible]两个平台的全新次世代游戏以及PSP平台的本作。[illegible]《索尼克》成功的例子并不太多，[illegible]，不过从[illegible]来看素质还是比较[illegible]的，希望[illegible]那样[illegible]挑战玩家。

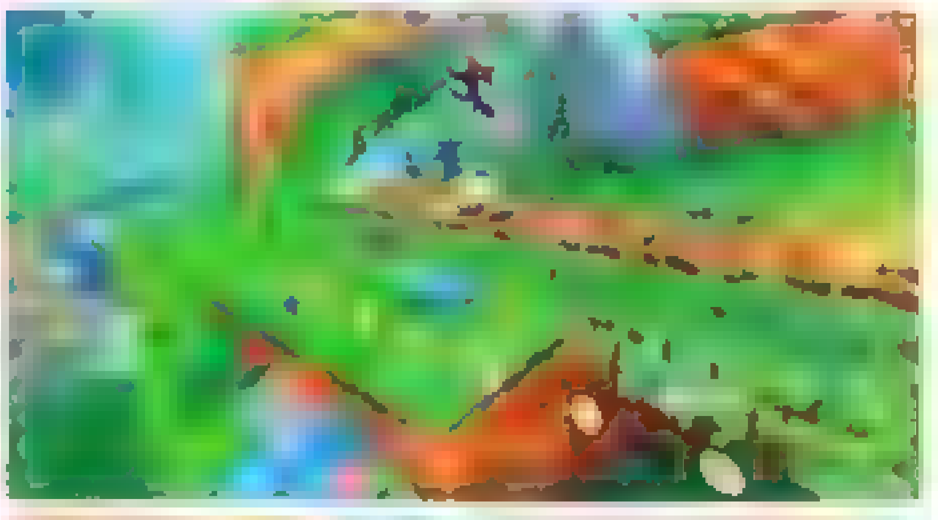


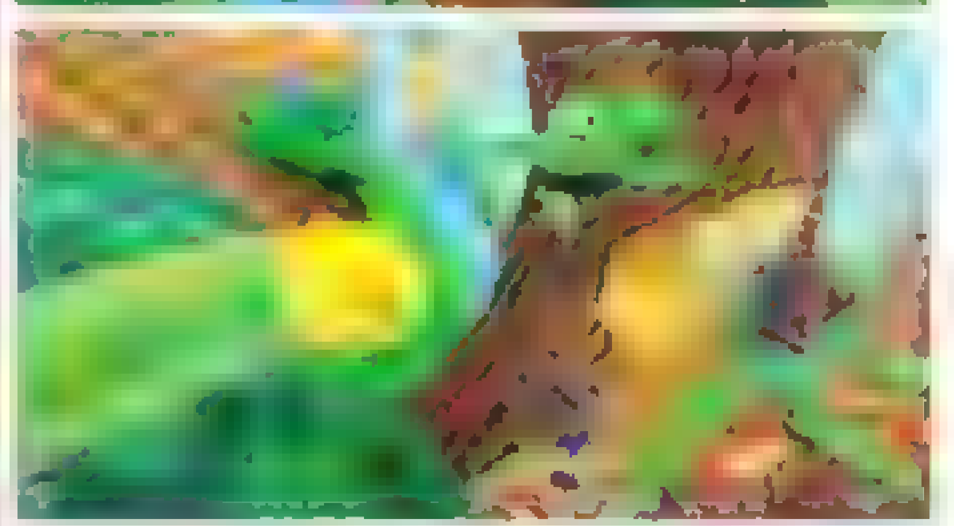
游戏[illegible]《索尼克》的[illegible]，是一款很传统的竞速游戏，[illegible]为单人和多人两种玩法。单人模式中有[illegible]名角色给玩家选择，丰富的赛道和路上出色的各种机关[illegible]是本作的最大卖点。在[illegible]，或者在多个弹力垫和喷射大炮里来回行进，无疑会在视觉表现上更有冲击力。单人模式中，电脑会安排给你的竞争对手AI相当[illegible]，玩家[illegible]体会到跟真人一起对战的挑战性。

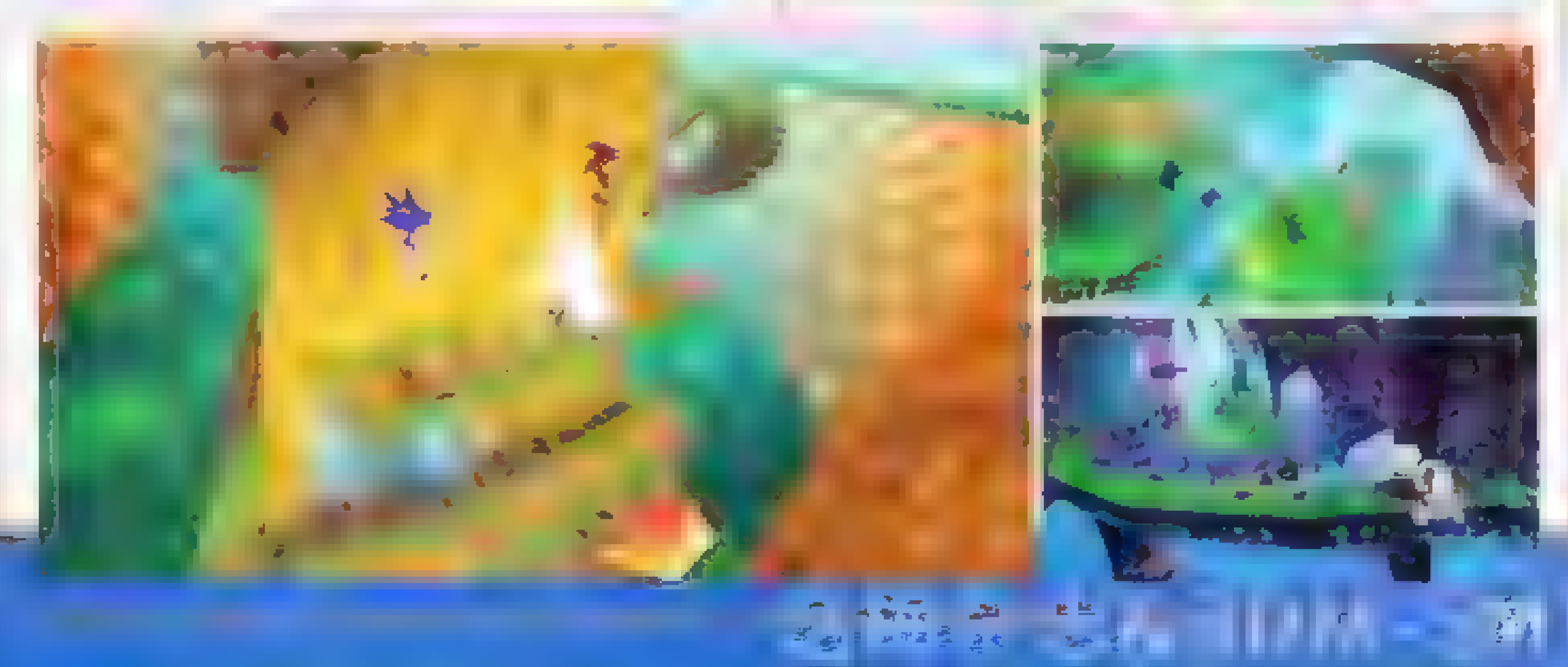
多人模式做得比较[illegible]，有可以支持双人的网络WI-FI对战。看来5月PSP的专用W[illegible]

连接器[illegible]，对应各[illegible]的游戏也会逐步增多。

角色方面，本作索尼克和阴影自然不能缺少，[illegible]。此外还有许多其他我们熟悉的角色。这些个性角色在速度或力量上有各自的特点，[illegible]。目前已知的作用[illegible]，并且可以用作赛道上的[illegible]。







口袋版“命令与征服”，世界大战一触即发！

文 软饼干

FIELD COMMANDER

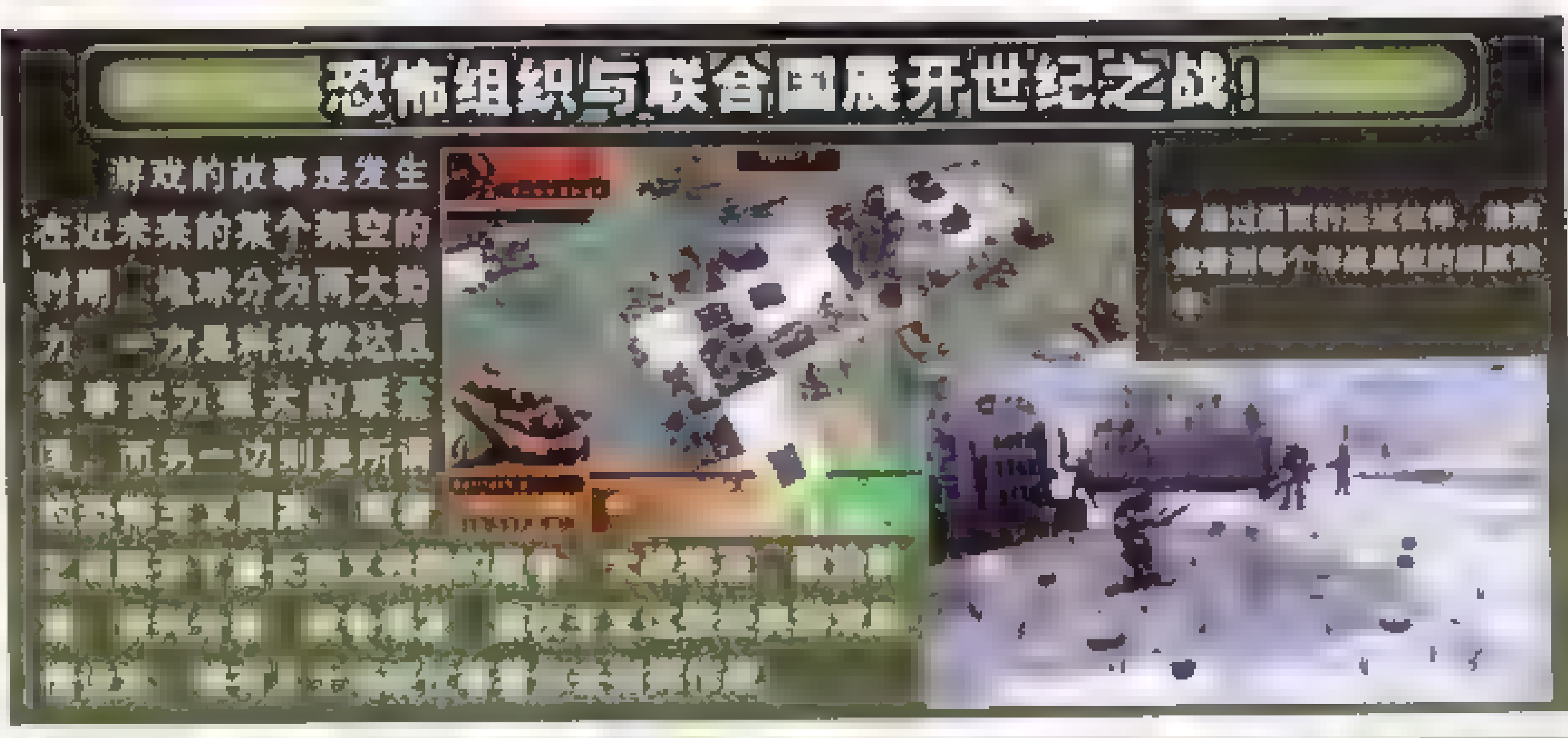
战地指挥官

Field Commander

PSP

即时战略游戏(RTS)在家用机游戏中是比较少见的，更别说在掌机领域了。因为这类游戏需要的操作要求比较高，手柄或掌机按键并不能满足这些要求。不知这款《战地指挥官》能以何种方法解决操作流畅度方面的问题。

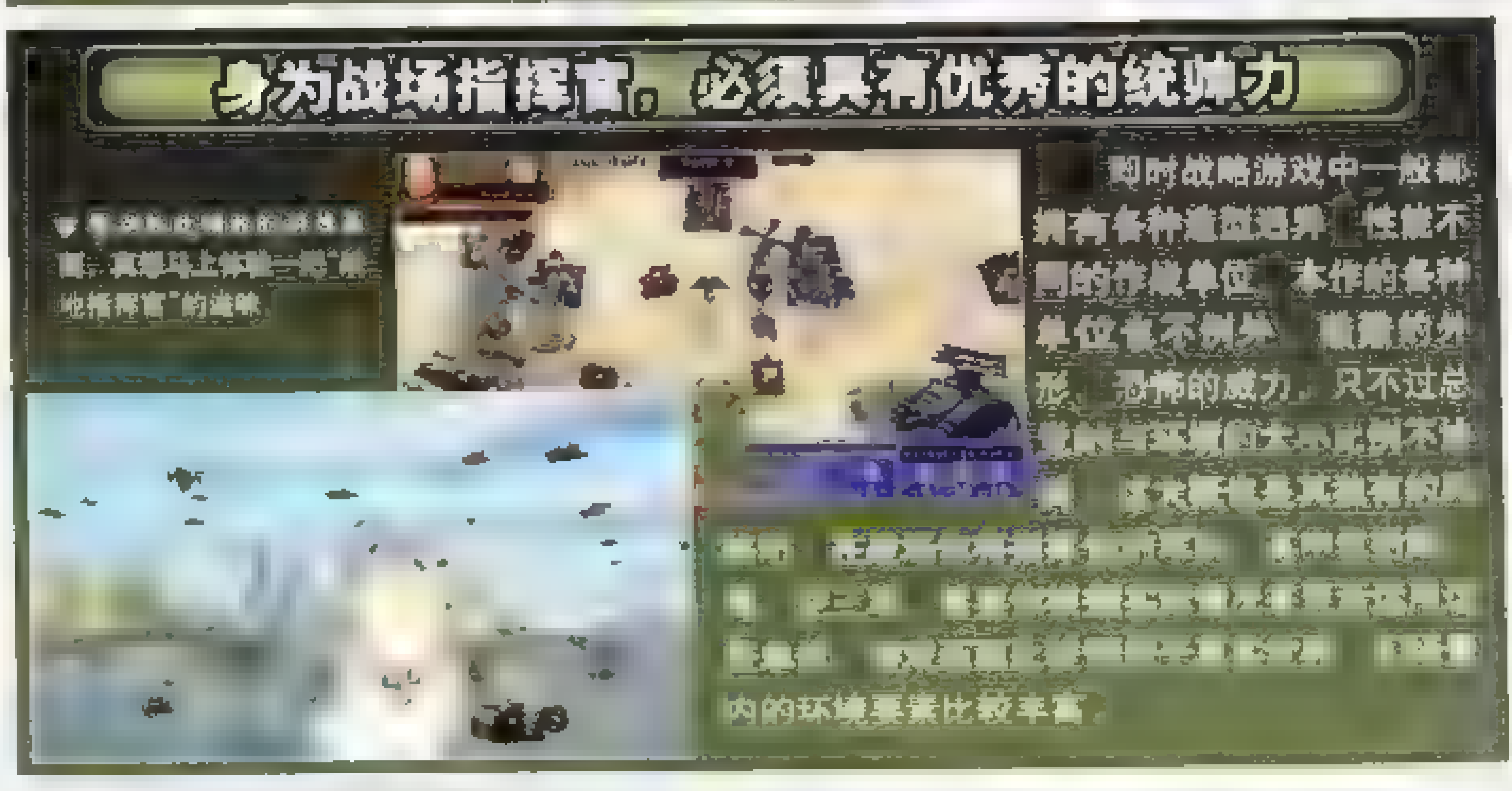
恐怖组织与联合国展开世纪之战！



游戏的故事是发生在近未来的某个架空的时期，地球分为两大势力，一方是科技发达且军事实力强大的联合国，而另一边则是所谓的恐怖主义国家。[illegible]

▼通过画面[illegible]，就可看到每个作战单位的[illegible]。

身为战场指挥官，必须具有优秀的统帅力



▼[illegible]，真想马上体验一把“战地指挥官”的滋味。

即时战略游戏中一般都拥有各种造型迥异、性能不同的作战单位，本作的各种单位也不例外，[illegible]的外形、恐怖的威力，只不过总[illegible]内的环境要素比较丰富？

“龙与地下城”这个名字恐怕玩家们都听说过，游戏界已经推出过各种版本的D&D游戏，“Dungeons & Dragons”这个名字已经成为经典。如今在PSP平台上也将推出一款名为《龙与地下城 战略版》的游戏。

文 软饼干

龙与地下城 战略版

Dungeons & Dragons Tactics

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO PSP

“Dungeons & Dragons”的经典传奇故事登PSP！

D&D玩家将在PSP平台玩到这款战略回合制的《龙与地下城》，本作同样是根据D&D的游戏规则，并参照“龙与地下城法则3.5版”为基础进行制作。本作是由英国工作室Kuju Entertainment开发，游戏整体风格充满了D&D的独特韵味，众多五花八门的职业供玩家选择，职业包括有野蛮人、战士、吟游诗人、牧师、德鲁伊以及巫师等。目前本作的开发进度还不明确，相信游戏品质绝对不会差。

战略统筹是一门艺术，每一步都至关重要！

▲游戏中当然不能没有龙

本作采用了战略回合制系统，与其他一般的战略游戏没什么区别。回合开始后，玩家要选择一种行动方式，包括移动或攻击，当然也可以通过菜单来设定一些常用的快捷键。在演示的版本中没有提供角色自创系统，不过当游戏正式推出后，玩家便能自创自己喜爱的角色。在进行对战时，当游戏玩家人数不够时，你还可以同时指挥一个以上的角色来进行游戏。

华丽的中世纪画面风格

故事模式中除了剧情发展所必须要探索的区域外，游戏中还将拥有许多隐藏区域，而这些隐藏区域内可能就藏着什么宝物和敌人。另外从公布的图片中可以看出，整个游戏的画面和角色模型都非常精良，光影效果也同样出色。

◀▼“走格子”类型的游戏方式虽然陈旧，但依然魅力十足

未来派风格的战车大战!

文 敏饼干

美国E3展会上公布的这款名为《终极战区》的游戏，是一款PSP平台上少有的主观视点模拟驾驶游戏。就目前而言，本作的情报还比较少，只公布了几张游戏实际图片，游戏素质到底如何还要等待进一步的消息。

终极战区

Battlezone

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO PSP

未来战场中的坦克大战!

《Battlezone》的PSP游戏……你将扮演一名坦克驾驶员，在战场上与……军装甲部队进行战斗。由于游戏风格偏向于未来，主角所驾驶的坦克……

游戏乐趣在于多人对战!

游戏画面不亚于家用机版同类游戏!

……需要练习才能熟练。

传奇海盗杰克·斯派罗的加勒比冒险！

同名电影改编的第三人称动作冒险游戏《加勒比海盗 亡灵财宝》即将于今年暑假推出，玩家将再次扮演杰克·斯派罗展开充满着奇幻色彩的寻宝冒险之旅。在本作中，足智多谋的杰克·斯派罗再次陷入了险阱重重的阴谋之中，为了逃避无限诅咒和被奴役的命运，与统帅着恐怖的不死军团的邪恶海盗之王罗萨展开斗争。

文 软饼干

加勒比海盗 亡灵财宝

Pirates of the Caribbean Dead Man Chest

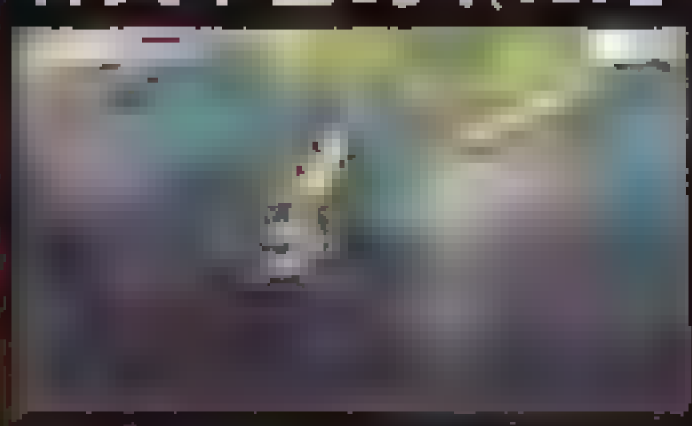
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO PSP

[illegible]

代表战争的结束，你需要购买新道具来准备下一次战[illegible]

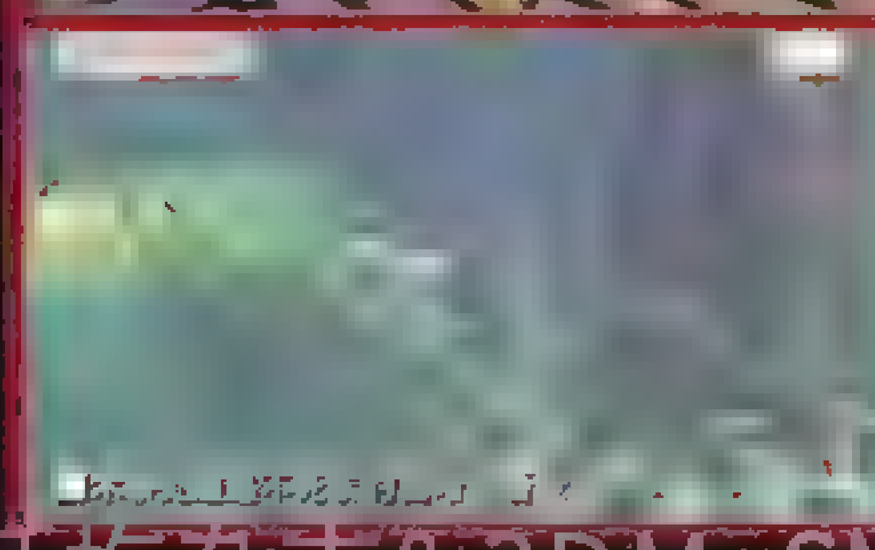
▲[illegible]

种类丰富的中世纪冷兵器



海盗都喜欢刀剑枪炮，游戏中拥有10余种武器供玩家选择，不同种类的武器其性能也是不同的。

[illegible]



魔幻世界中怪物成群！

游戏中出现的敌人种类将近30种，包括人类和不死亡灵族，不同种族的攻击和行动方式也不同，掌握好规律才能克敌制胜。

◀来者好多骷髅，此地不宜久留。

▶与食人族的[illegible]

欧美超人气射击游戏二度出击！

文 软饼干

“《海豹突击队》系列”在欧美有着极高的人气，欧美玩家对与该系列的疯狂程度是我们亚洲玩家所不能想象的。PSP版的第一部作品取得了极高的评价和销量，今年，制作组再接再厉，计划在今年底推出系列第二部作品《海豹突击队 火线小组2》。和系列前作一样，本作也是一款包含了单人故事模式和多人联机模式的第三人称射击游戏。

海豹突击队 火线小组2

SOCOM U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO PSP

成为海豹突击队战士是一名美国军人的最高荣誉！

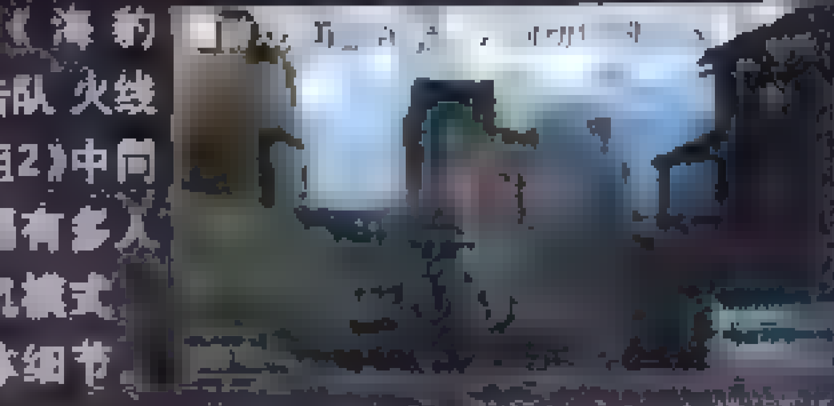
游戏中大约有10多个任务，关卡设置与PS2版的《海豹突击队3》类似。任务内容五花八门，其中包括营救人质、消灭非法武装分子以及一些侦察任务等。PSP版本同样拥有同伴系统，可能由于机能问题，为了提高游戏流畅度，PSP版只有1名同伴，通过指令菜单你能指挥这名队友。

海豹突击队小资料

美国海豹突击队是世界上最具威慑力的特种作战部队之一，全美军拥有200多名现役海豹突击队战士，队员个个文武双全，因为主要是executing行任务，对体力要求不亚于战斗机飞行员。进入海豹突击队，需要通过被认为是世界上最艰苦最严格的特别军事训练，训练时完全是真枪实弹，在困境中锻炼每人生存的能力和团队作战能力，最后有70%的学员要被淘汰出局。

“《海豹突击队》系列”的操作向来都比较优良，由于PSP没有右摇杆，所以本作的操作系统会有一点变化，游戏镜头将紧紧跟随主角的行动路线，目标锁定系统可以将需要锁定的目标进行锁定，当然锁定后也不是百发百中的，需要根据目标距离来进行调整，不同型号的武器的锁定精确度也是不相同的。

《海豹突击队 火线小组2》中同样拥有多人联机模式，具体细节制作单位还没有透露多少，现在已知在战斗中不能与队友进行语音交流，只能通过简单的快捷键来下达命令，总之本作的地图数量与同时在线游戏人数绝对不亚于系列前作。



瑞奇与叮当 麻烦不断

Ratchet and Clank Size Matters

PSP

粉碎宇宙大阴谋，搞笑活宝再战银河！

前不久，同样是SCE出品的《杰克特》刚刚推出，不过比较遗憾的是该游戏是以杰斯特为主角，历代主角杰克只充当了一回配角。玩家们不用担心这次的《瑞奇与叮当 麻烦不断》也会这样，本作中瑞奇与叮当不仅会同时登场，而且叮当的戏份也会大大增加。这对于该系列的FAN们来说确实是个好消息。

▲傻呼呼的BOSS 看样子就不厉害

本作的故事发生在PS2版本《瑞奇与叮当3》之后，瑞奇与叮当这两个"宇宙大侠"终于获得了难得的假期，他们决定去一个美丽的小岛度假。在岛上邂逅一名当地的小女孩露娜，她似乎正在研究关于英雄的课程，瑞奇与叮当这两个家伙愉快地接受了小女孩的采访。不久，小女孩便被一群不明身分的人给绑架了，瑞奇与叮当踏上了营救小女孩的冒险之旅，而在营救过程中他们也将逐渐察觉到危及整个宇宙的邪恶阴谋

▲敌方机器人怎么都破破烂烂的。

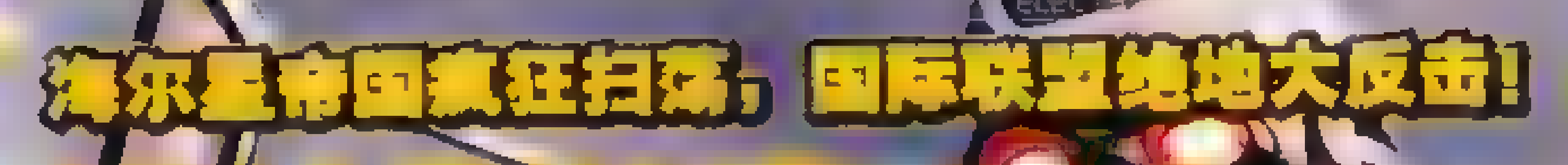
PSP版的《瑞奇与叮当 麻烦不断》将首次由新的制作小组来担纲制作，游戏风格又将重新回归系列的传统科幻风格。担任游戏开发的High Impact制作小组，尽管High Impact小组是第一次担当"《瑞奇与叮当》系列"游戏的制作工作，但他们对于"《瑞奇与叮当》系列"并不陌生，因为High Impact小组中的大部分开发人员都曾经在Insomniac工作室工作过，而Insomniac工作室则正是负责"《瑞奇与叮当》系列"前几作的制作小组，在某种程度上确保了本作的品质。

▲岛上居住着稀奇古怪的生物

按照惯例，"《瑞奇与叮当》系列"每次推出新作，都会或多或少增加一些全新的武器和道具，本作也不例外。

▲这里也有野生动物 是敌是友？

作为重要的道具之一的防护装甲，游戏中将增加新的防护装甲，这些性能不同的装甲能良好地保护瑞奇抵御各种攻击。利用PSP的无线联机功能，游戏最大支持四名玩家共同联机作战。

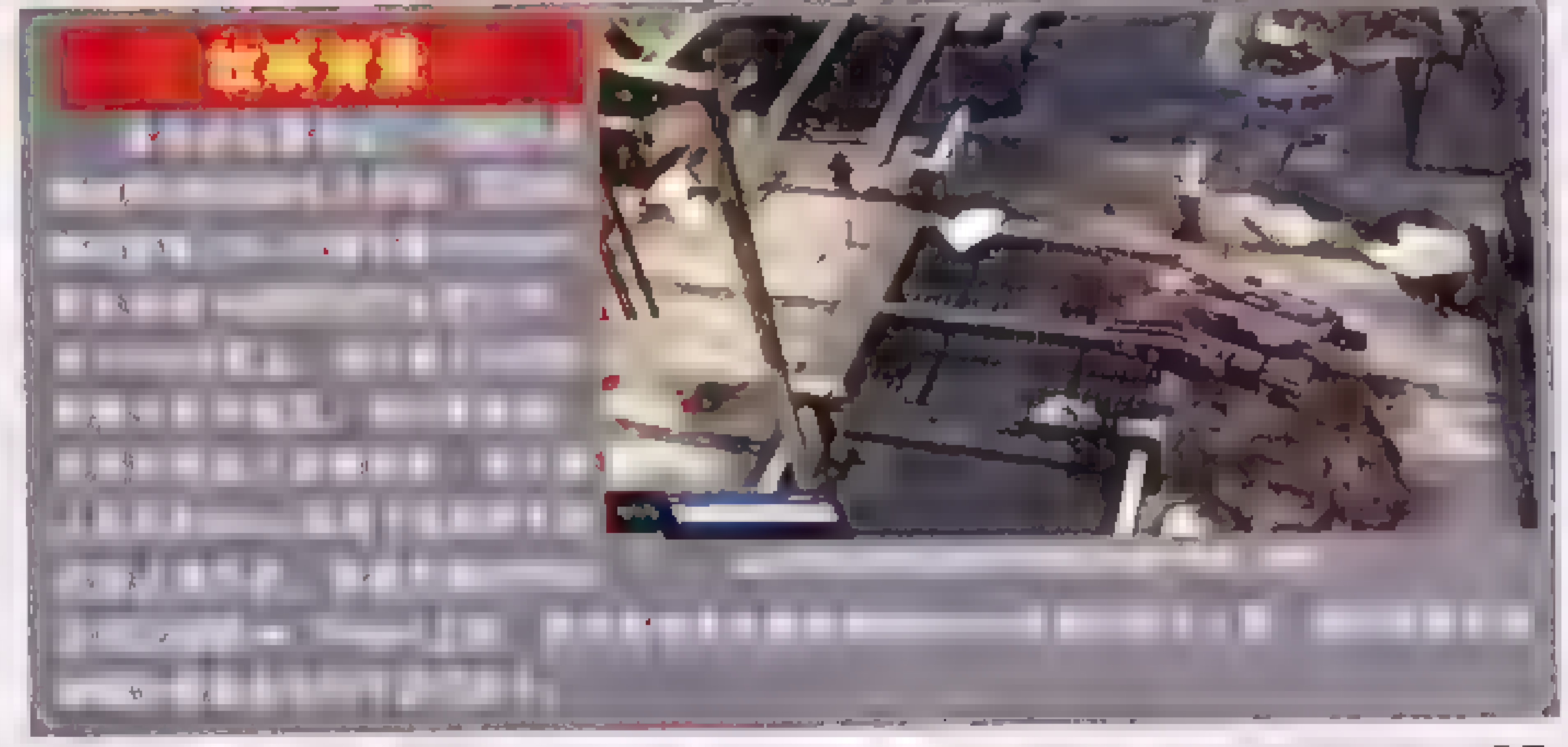


KILLZONE LIBERATION

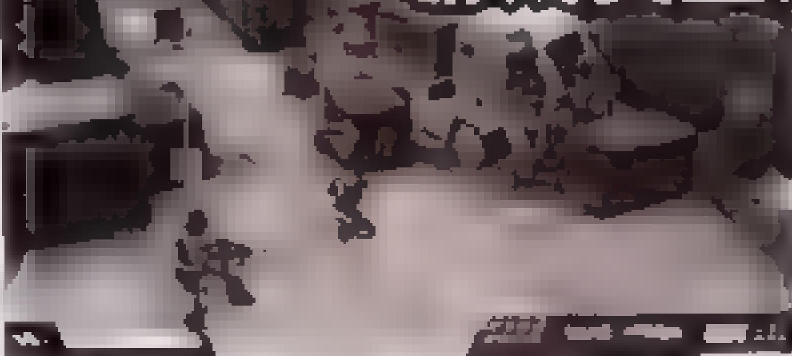
《杀戮地带》作为反击《光环》的杀手锏，其科幻味浓厚的世界观以及硬派的风格让众多玩家们记忆犹新。如今，PSP版的《杀戮地带》也已经公布，并且正式定名为《杀戮地带 解放》。它将继续保留系列第一作成功的要素——写实的人物造型、独具特色的武器、硬派的风格以及出色的剧情。 文 软饼干

杀戮地带 解放
Killzone Liberation
SONY ENTERTAINMENT PSP

白热化的战争局势，激烈的战斗才刚刚开始！

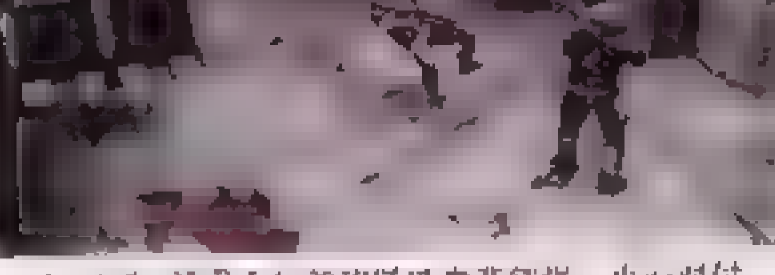


游戏类型大转变，更讲究战略战术性


▲作战人员各就各位，等待战斗指令

▲游戏的视角可以转换，玩家可以按喜好拉近或放大

由于本次E3展公布的东西并不多，只有一些游戏画面和游戏影像。


▲光头装甲步兵的攻防能力非常强，小心对付

从影像中可以看到本作不是家用机版第一作的FPS类型，而更像PS2平台曾经推出过的射击游戏《真·魂斗罗》，以第三人称俯视点射击的方式来进行游戏，配合小队指挥系统可以指挥身边的同伴进行掩护或是强攻

文 LIKY

皇牌空战X 诡影苍穹

ACE COMBAT X Skies of Deception

《皇牌空战X 诡影苍穹》无疑是本届展会上最值得关注的PSP游戏之一，毕竟这是该系列首次登陆PSP平台，而且是一款完全原创的作品。从之前官方公布的画面看来，本作有着不输于PS2版的画面表现，借此次大展的东风，大家都想看看本作的实际表现到底如何。

画面，不输于PS2版

Namco在展会现场提供了数台PSP供大家试玩本作，让玩家对本作有了一个清晰的认识。游戏的画面水准的确非常高，无论场景还是机体都刻画精良。对于机体的表现也相当真实。飞行中玩家可以随时切换视点，切换到机舱外第三人称视点时可以非常清晰地欣赏战机在天空翱翔的英姿。

操作，符合系列传统

游戏的操作符合系列一贯的传统，系列的老玩家们可以很快在PSP上找回熟悉的操作感觉。L、R的[illegible]包括[illegible]、[illegible]键用来[illegible]战机的[illegible]、[illegible]键[illegible]，而[illegible]键则是开火，当按下[illegible]键时发射导弹，相信玩过PS以及PS2版的玩家对这种操作模式都不会陌生。

▲机体的表现相当真实

▲画面上的各种图标和数据符合系列一贯的传统

联机，本作的新卖点

本作的一个大卖点无疑是加入了联机对战的要素，这也是"《皇牌空战》系列"首次出现这个系统。本作最大可以让4名玩家进行无

线联机对战，展会现场提供的试玩机也让玩家体验到这一模式的魅力，与人对战时的紧张和刺激是单人游戏不能比拟的，谁才是真正的王牌飞行员，[illegible]模式来较量一番吧。

文 铭风

《塞尔达传说 幻影沙漏》作为系列的最新作，一定有很多玩家的关注。全新的操作方式和不同以往的画面都让玩家眼前一亮。在本次任天堂正式公布了游戏的图片和一些新系统，那么本作是怎样的游戏呢，就从下面的介绍入手吧。

故事背景

本作的故事紧接NGC版的《塞尔达传说 风之杖》，我们的主角林克发现自己迷失在了未知的海洋上，于是寻找方向的新旅程开始了。游戏中将有许多新的角色出现。当然，由于故事接续《塞尔达传说 风之杖》，所以《风之杖》中的许多角色也将在游戏中登场。对于老玩家，这可是很有吸引力的。

全新的操作方式

▲林克的移动和战斗都要利用触控笔来控制。

▲和BOSS战斗时要灵活利用各种武器才能顺利过关。

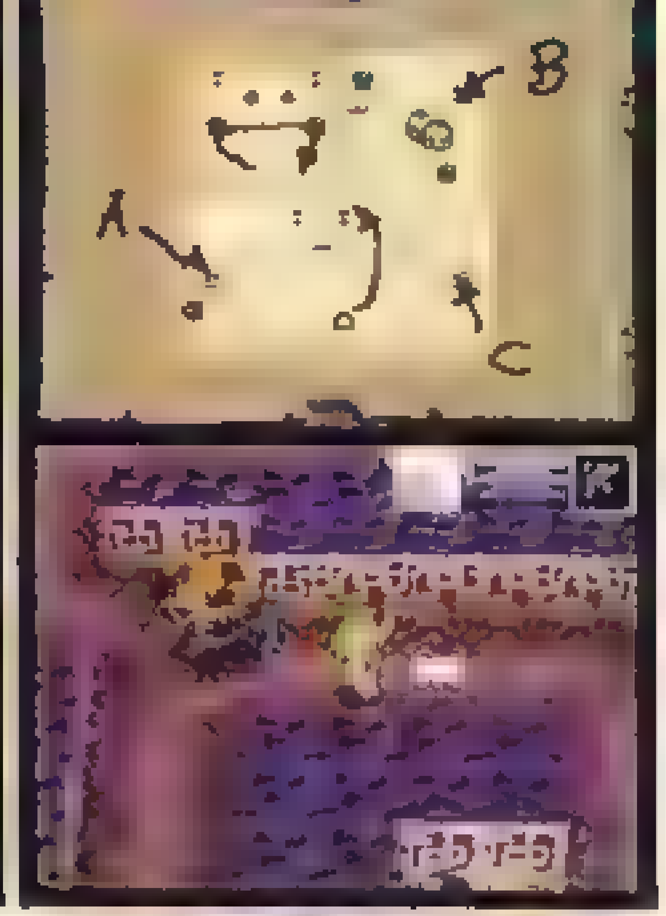
本作的操作方式发生了很大的改变。从游戏画面中，我们会发现主角林克的身边无时无刻地跟着一个发光的小精灵，这个小精灵就是林克的引导者，它会在画面中指示林克。而我们玩家则要用触控笔点击屏幕来控制这个小精灵，从而控制游戏中林克的移动和攻击。

下屏右上的图标是当前装备的副武器，你也要通过点击来切换当前使用的武器。比如图标是炸弹的话，你点击一下后就能让林克举起炸弹了。

活用双屏和地图

在普通游戏时，NDS的上屏显示的是当前关卡的地图，而下屏则是主要的游戏画面，对解游戏的帮助[illegible]松简单了。不过本作在[illegible]一个十分不错的创新之处，可以自行在地图上做记号，[illegible]自行画地图的人[illegible]在[illegible]从村民或者石碑等地方获[illegible]就[illegible]以在上[illegible]下来。[illegible]记下哪[illegible]地方[illegible]不能去，以后获得新能力后再过来

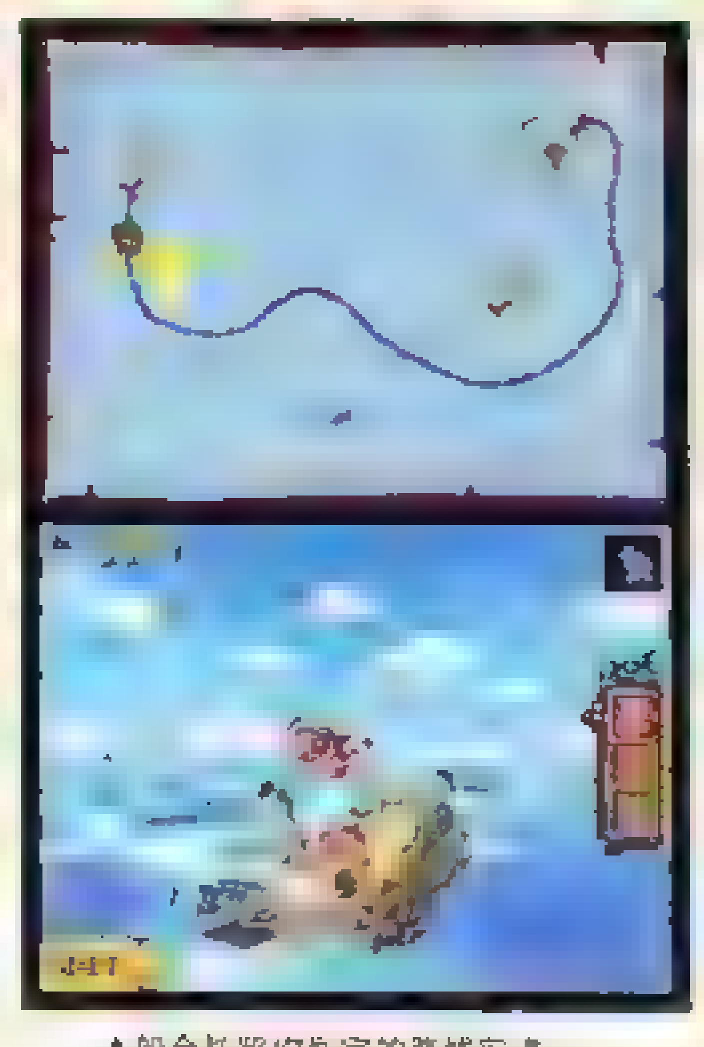
▲和路人对话[illegible]可以得到各种情报



▲通过记录[illegible]的各个[illegible]地方也一目了然了

有趣的海战

本作[illegible]个[illegible]，[illegible]在[illegible]的[illegible]不得不[illegible]船了。[illegible]上了船[illegible]上的行进路线。[illegible]船就会按照[illegible]定的路线前进了。不[illegible]在[illegible]上的行进并非[illegible]顺，[illegible]会遇到各种各样的敌人，此时要你们就是控制船上的大炮攻击敌人了。[illegible]也有HP的设定，在抵达终点前可千万不能被击沉啊。



▲船会按照你设定的路线前进

▲抵达终点就算胜利了，途中千万不能让船被击毁

无线联机

两个[illegible]无线联机[illegible]进行[illegible]，[illegible]在[illegible]比赛[illegible]力[illegible]

“星际火狐”又将在新的世界中展开冒险！

STARFOX DS

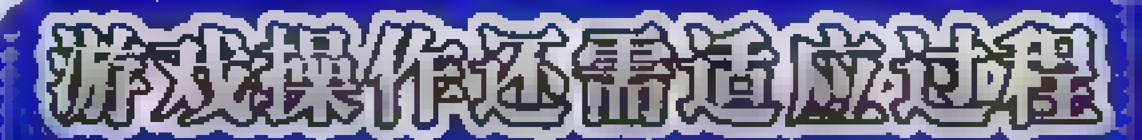
任天堂在E3展会公布了《星际火狐》系列的最新作《星际火狐DS》，作为老牌动作游戏，轻松愉悦的[illegible]与[illegible]结合了飞行射击的《星际火狐》系列，[illegible]玩家们的[illegible]。系列FANS也肯定不会忘记那只会开飞船的狐狸吧，如今这只帅气的狐狸又将在NDS掌机平台上有所表现啦！

文 软饼干

曾经拥有辉煌战绩的星际雇佣军“星际火狐”中的全部队员在前作大战后都陆续返回家乡，各自过着悠闲自在的生活。但如今，新的敌人来袭，这伙星际强盗们袭击了行星“ベノム”，星际大战又将拉开帷幕。在冒险途中FOX不但会碰到以前的伙伴们，还会有新的伙伴加入到自己的队伍中，共同对抗星际强盗

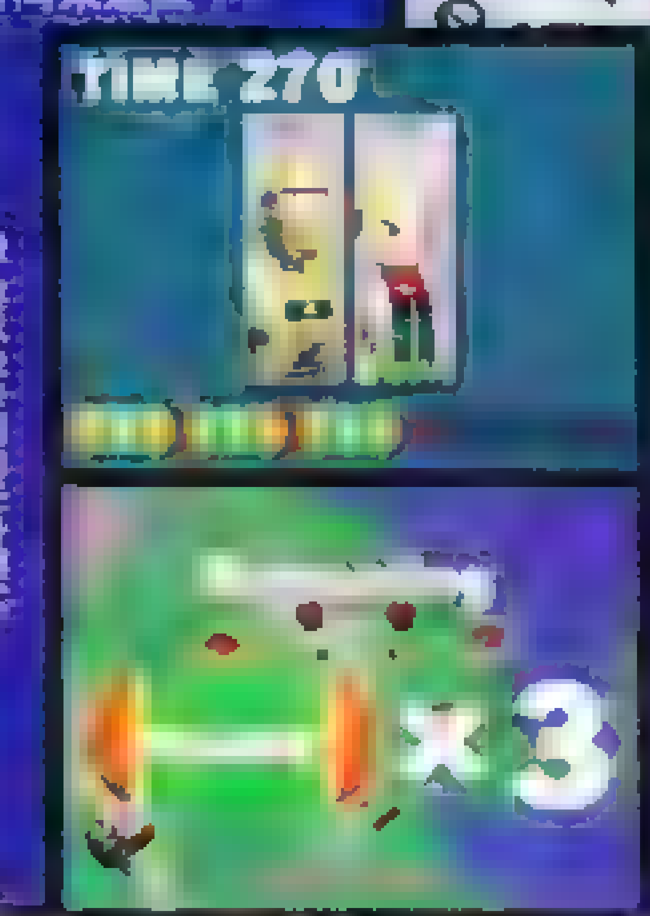
脱胎换骨！利用NDS的触摸功能来进行飞行操纵！

游戏主角 FOX



游戏操作还需适应过程

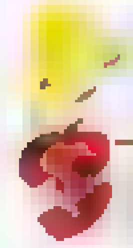
任天堂公司展区内，也提供了《星际火狐DS》的试玩，从菜单中可以看出游戏共有练习、简单、普通以及困难四个难度选项，不过实际试玩的就只有"练习"模式。玩惯家用机版的玩家刚接触需要触摸的掌机版《星际火狐》的时候，对其另类的操作可能会有点不适应，这就需要花上一段时间来适应了。



朴素的画面，良好的飞行感觉！

在实际游戏的时候，NDS上屏为游戏主画面，展现的是游戏场景和所驾驶的飞船，下屏则显示的是雷达画面（比较简单），显示了自机的位置和敌人分布的情况。游戏采用的是第三人称追尾视点，在游戏中接到指令后会有对话框出现。由于NDS的机能所限制，游戏整体画面当然不会非常精细，不过还是把激烈的空战以及浩瀚无垠的宇宙空间展现给玩家们。

▶干净朴素的游戏画面



任天堂终于将"《自制机器人》系列"带到了NDS上，这个最初诞生于N64平台的系列，凭借爽快地战斗和自由组装机器人的乐趣赢得了不少玩家的喜爱，经历了N64、GBA、NGC平台之后，系列最新作现在登陆NDS，让我们看看双屏的NDS如何演绎这款作品吧。

文 LIKY

CUSTOM ROBO ARENA

组装属于自己的机器人

故事背景

游戏的故事发生在近未来时代，这[illegible]的竞技运动，就是[illegible]的机器人[illegible]人对战。[illegible]的[illegible]人[illegible]，[illegible]控制者战斗[illegible]的操作水平，[illegible]，[illegible]对抗[illegible]。[illegible]

全3D的战斗画面

因为机能的提升，本作的战斗画面不再是GBA版那样的2D形式，而变为了N64、NGC版一样的3D画面，画面的表现力得到大幅提升，游戏中各种机器人也采用多边形来表现，装备了不同的零件后的机器人也展现出各种炫酷的外形，给玩家带来极大满足感。

▲用全3D的画面表现激烈火爆的战斗

▲游戏上屏显示战斗画面，下屏显示零件状态画面

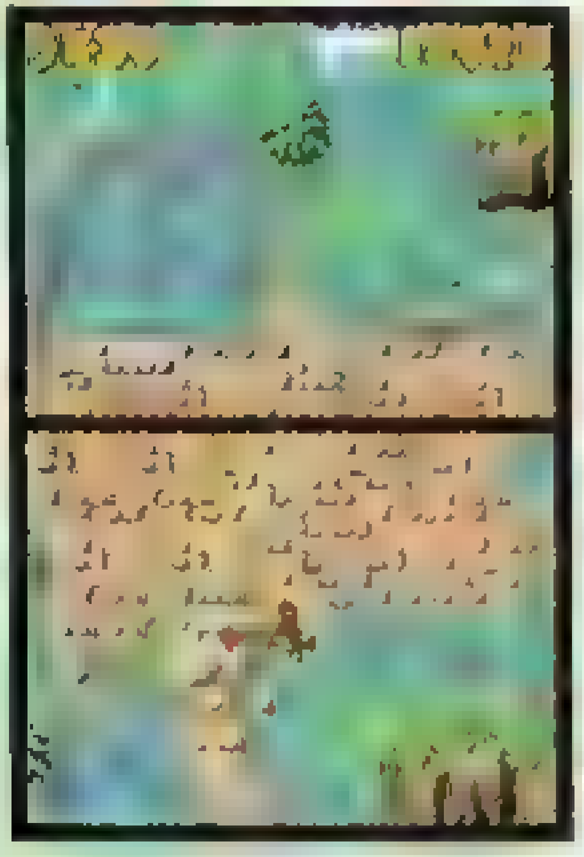
自由组装

玩过GBA版的玩家应该对本系列的特点有所了解，游戏中有大量的机体和零件登场，玩家可以自由组装零件，不同的零件在战斗中发挥不同的作用，花样繁多的主武器、副武器、辅助装备，令战斗异常火爆。

◀自由组装机器人是本作最大的魅力

文 铭风

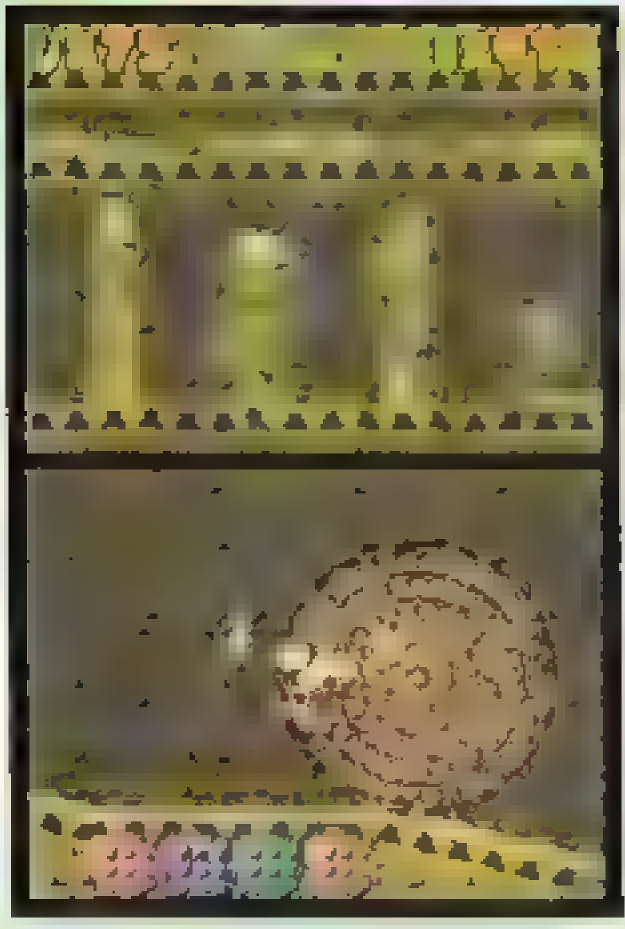
双屏大场景



■[illegible]广了

从现在公布的情报来看，《摇摆之王》的操作方式依旧没有改变，靠L、R键来控制大金刚左右手来抓物体，从而能够摆动前进。不过这次平台变为了NDS，所以依靠双屏来显示的地图变得十分宽阔，方便玩家看清路线，制定策略。

众多新要素



▲游戏中将增加众多新机关，给你全新的感觉。

▲迪迪作为副主角能给予大金刚很多帮助

既然平台变化了，游戏当然不[illegible]前作中只[illegible]在本作中将会拥有更多新动作，[illegible]关卡中的各种道具和机关也将大大增加，给你一种全新的感觉。然而最值得一提的，莫过于副主角这个设定了。在《大金刚》系列中与大金刚并肩作战的迪迪将成为副主角，在冒险过程中给予大金刚帮助，最基本的便是被大金刚抛上去来取得各种道具了。此外满足条件后，还能发动在大金刚周围绕圈的技能，帮助大金刚消灭敌人，消除障碍。

文 海文

YOSHI'S ISLAND 2

《耀西岛》初代是SFC上极其成功的一款动作游戏，由著名的马里奥的坐骑——耀西领衔主演。"《耀西岛》系列"和"《马里奥》系列"一样是动作游戏，但与正统的《马里奥》系列不同，其讲究的是耀西式的跳跃和攻击。由于耀西是一只小恐龙，它的跳跃距离长且滞空时间要比马里奥更加持久。攻击方式上，耀西不仅可以踩，还可以将敌人吃到肚子里做成耀西蛋用以攻击。

缤纷多彩的野外大冒险

马里奥、大金刚、碧奇公主齐聚一堂

在前作的故事中，仅仅只有小马里奥一人登场，而在《耀西岛2》中，马里奥、大金刚和碧奇公主都将以婴儿的姿态登场。相信很多玩家都十分想见到碧奇公主还是小婴儿时候的样子吧？在这回的大冒险中，耀西将分别背着他们进行冒险，并且能够从不同的角色那里获得专有的特技。

▲碧奇公主的特技，可以利用风力滑翔

可爱的耀西和小马里奥

双屏视野更广阔

依赖NDS的双屏机能，这回的《耀西岛2》的大冒险将会在上下屏上同时显示游戏场景，令视野更加开阔。而耀西也可以在上下屏之间自由穿梭。

可爱的耀西和小碧奇公主

▲耀西岛上的世界多彩多姿。

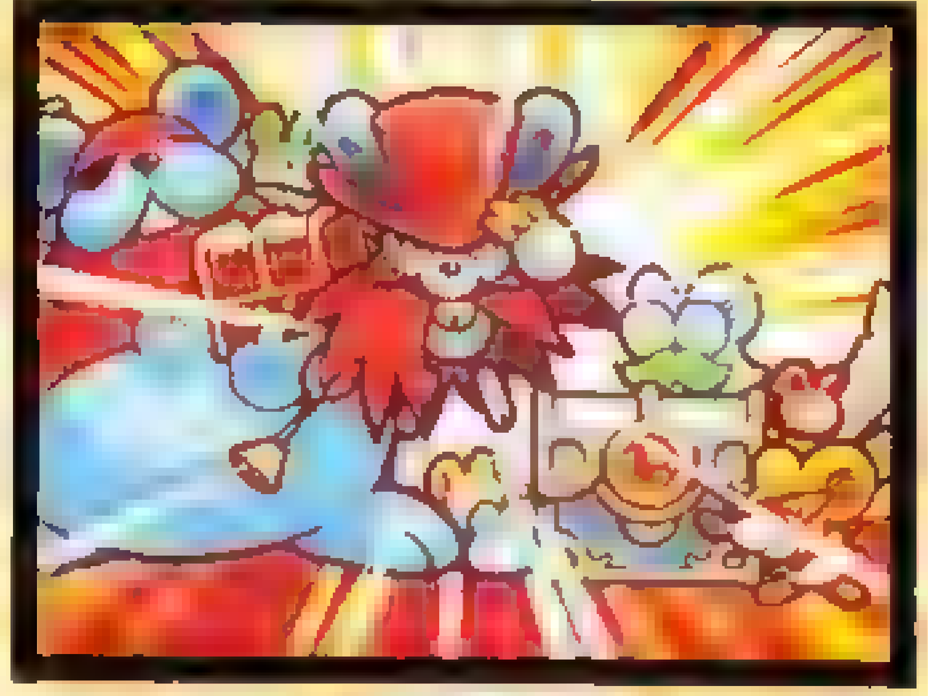
文 LIKY

可爱卡比再临NDS

我们可爱的卡比又回来了！在《触摸！卡比》中带给大家全新体验后，卡比即将第一次登陆NDS平台，这次它又会给我们带来什么呢？来看看吧

与盗贼团的战斗

邪恶的盗贼团偷走了卡比心爱的草莓饼，于是卡比踏上了展开了追寻"草莓饼大盗"的旅程。游戏中，卡比要找到被盗贼团隐藏在各地的宝箱，并将盗贼团的怪盗们一一打倒，完成一个个任务。



▲偷走草莓饼的盗贼团成员

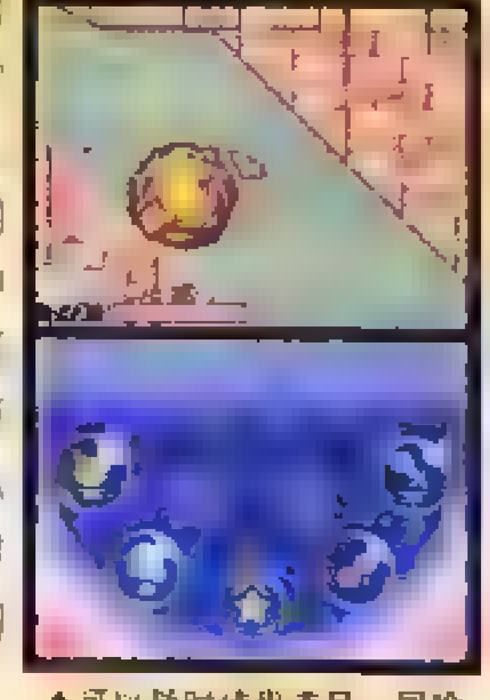
回归传统操作

本作的操作方式回归传统的按键操作，前作的"完全触控笔"式操作相信给初上手的玩家们造成不少麻烦，这次就不会了，玩过GBA版的玩家应该能很快熟悉本作操作，而传统的操作方式也会让玩家感受到系列原汁原味的感觉。

▲回归传统按键操作后，游戏的主要画面自然移到了上屏

可以储存道具

细心的玩家应该已经注意到，在游戏的下屏出现了不少道具的图标，难道点击它们就能直接使用吗？没错，这是本作新加入的系统，在游戏中卡比如果吃到道具可以储存起来，以后可以随时点击道具图标来使用，在危险的时候如果有回复瓶的话，那可是救命的。

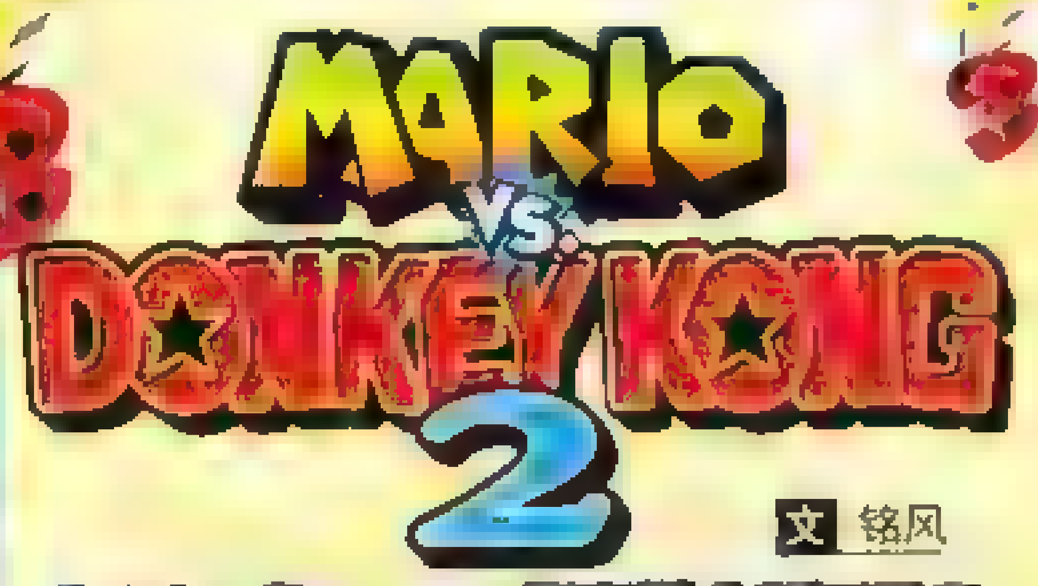


▲可以随时使用道具，冒险自然方便不少。

增强的能力

在以往的作品中，卡比的各种能力只能用来对抗敌人，而在本作中，他的能力还可以破坏特定的场景，比如用火烧开草地和树木，吐出冷气浇熄火焰等等，从而找到隐藏的道路，本作的探索要素将会得到强化。

▲卡比吐出冷气浇熄火焰，下方开启了新的通路



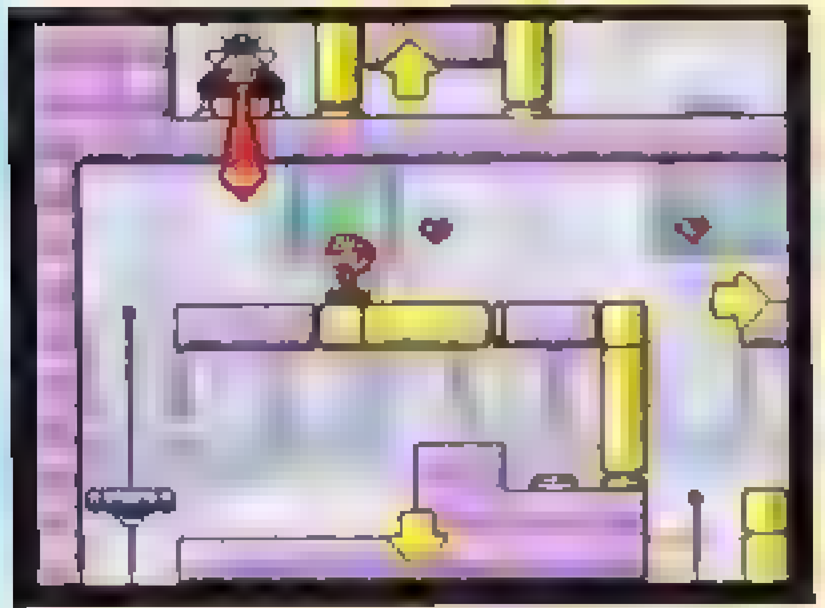
文 铭风

另类动作游戏《马里奥对大金刚》的续作将登陆NDS，这次可并没有继续之前的争回玩具马里奥的故事，而是以那些可爱的迷你马里奥为主角，操纵它们来完成每一关的任务。

另类的游戏方式

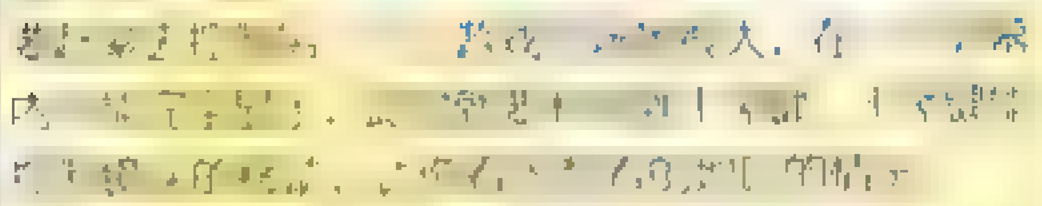
本作虽然是动作游戏，但并非和前作一样是操纵马里奥来完成关卡，[illegible]

[illegible]



[illegible]

迷你马里奥



丰富的关卡和机关

[illegible]

敌人[illegible]加了迷你大金刚[illegible]迷你马里奥[illegible]利用关卡中的地形[illegible]敌人[illegible]

迷你大金刚

ELITE BEAT AGENTS

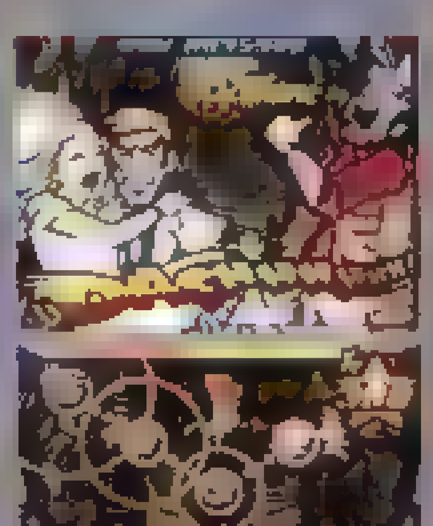
在E3大展前，曾有美国媒体爆料，将有一款比《马里奥》和《塞尔达》更加好玩的游戏在E3大展上提供试玩，并且还推荐戴上耳机来玩这款游戏。可惜，很多玩家是绞尽了脑汁也没猜出这到底是怎样一款游戏。不过也有不少玩家，通过“耳机”这个线索，推测可能是一款音乐游戏。没错！这款号称比《马里奥》和《塞尔达》更要好玩的游戏就是《节拍特工》——拥有超高人气度的音乐热血游戏《应援团》的“美国版”。

文 海文

全新的“《应援团》”！

在前文中说到，《节拍特工》是颇受好评的NDS游戏《应援团》的“美国版”，而不是“美版”。之所以这么说，是由于《节拍特工》完全是一款新游戏，但也可以看成是《应援团》的续作。游戏不是简单的将日语翻译成英语，而是从人物形象到故事架构乃至所选用的音乐都是根据老美的口味来量身定做的。但依然保留了《应援团》的精华，[illegible]动作和表情，以及具有《应援团》特色的游戏方式。综合了以上种种的《节拍特工》的游戏素质可谓相当的优秀，难怪连老美都为之疯狂。

“《应援团》”特色漫画



源自中情局的神秘组织！

这次的主角是[illegible]身着黑色制服的特工，[illegible]美国中央情报局[illegible]。每当人们陷入困境，节拍特工[illegible]就会及时出现在他们身边，通过[illegible]鼓舞他们的[illegible]，[illegible]帮助他们走出困境。

热血的游戏方式！

《应援团》[illegible]与其他音乐游戏最大的不同之处是体现在操作上，[illegible]。在其他机种上根据提示按下按钮变成了随着节拍用触控笔在触摸屏上不同的位置或点或拖，观赏性与爽快度并重。《节拍特工》则是完美继承了这种游戏方式，随着歌曲的节拍，准确地应对，不断地提升音乐能量，将热血进行到底！

在上一期已经为大家比较详细地介绍了本作的世界观和角色情报，而在本次E3展上，本作为展出游戏，任天堂放出了一段游戏影像，让我们对本作有了进一步的了解。同时任天堂也透露了一些联机方面的细节，我们来了解一下吧。

战斗画面大幅强化

最大6人联机冒险

任天堂明星齐聚篮球场 马里奥表演扣篮绝技

文 LKY

[illegible]

众目的任天堂明星登场

游戏中[illegible]都是大家熟悉的任天堂明星，马里奥[illegible]库巴[illegible]，[illegible]中展开[illegible]的篮球对决。[illegible]的必杀技[illegible]。

▲马里奥发动了必杀技

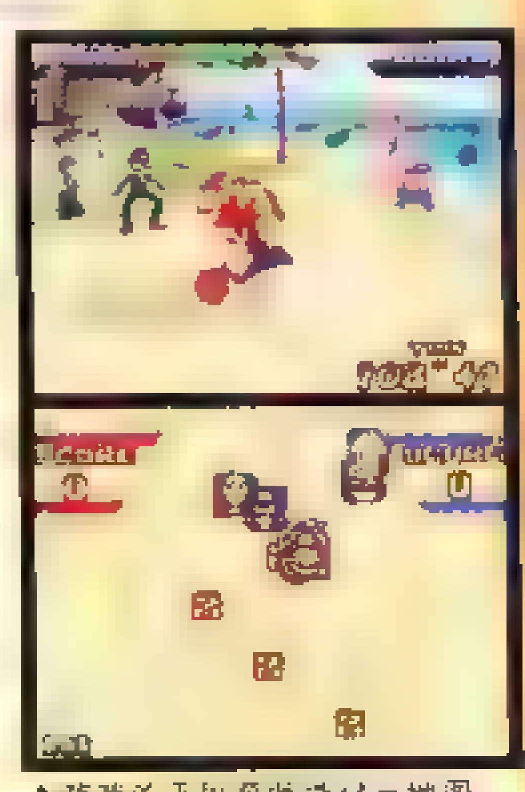
充满马里奥风格的喧哗乱斗篮球

[illegible]

▲库巴手上拿着绿龟壳[illegible]

独具特色的操作

作为一款篮球游戏，本作的操作是非常易学的，充分利用到NDS的触摸屏功能。游戏时，玩家用十字键控制角色移动，当没有球时，可以按L键来切换到控球队员。当你进行防守时，在触摸屏上往上划一笔就是起跳，可以防守对方投篮，而往下划一笔则是断对方的运球。当玩家作为进攻方控球时，用触控笔不断点击下屏可以调整角色拍球的频率，点击的速度越快，角色拍球的动作也越快，这样移动的速度也会变快。而如果要传球，也只要在触摸屏上划一笔便可完成，向左划便是向左传球，向右划便是向右传球，而投篮则是向上划一笔。当角色靠近篮筐时，投篮动作会自动变为威力强劲的扣篮。



▲游戏的下屏幕显示地图也是操作区

DS AIR

《DS Air》(暂称)是任天堂公司所开发的第一款针对NDS平台的真实模拟飞行射击游戏。游戏中玩家将扮演一名精英飞行员，操纵战斗机消灭敌军陆海空三线的敌机、敌舰以及陆地目标。

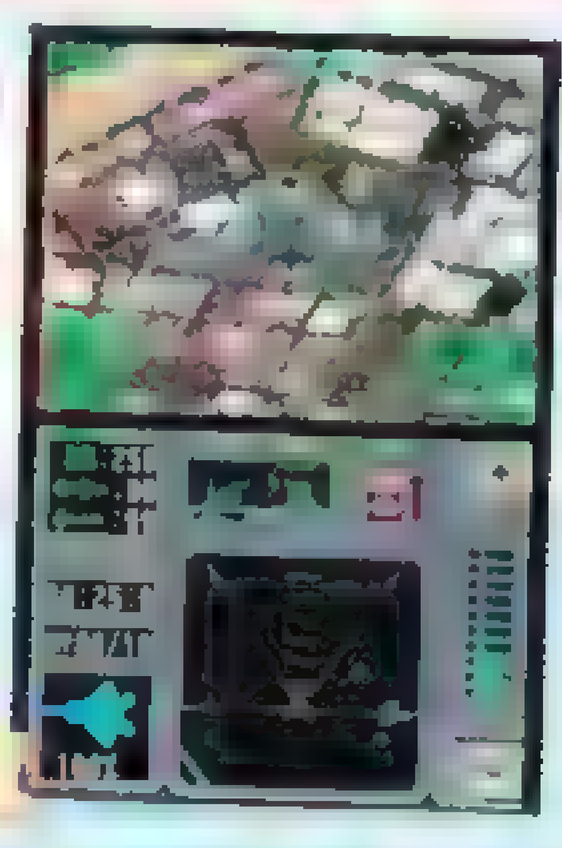
游戏背景

某国家的邪恶独裁者被本国驱逐后，得到某不知名国家的秘密援助，并在偏远山区发动了军事起义。而你作为一名国家军队的王牌飞行员接到上级命令，与队友们一起前往镇压判军，以恢复叛乱地区的秩序。

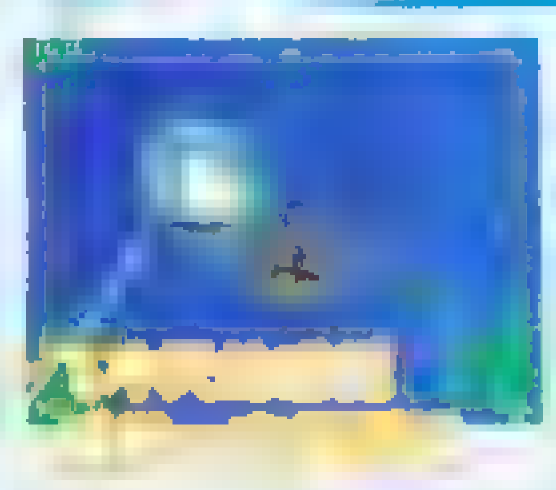
文 软饼干

任天堂首款真实模拟飞行射击游戏!

本作与同样是空战游戏的《TOPGUN》比较类似，但从公布的飞机驾驶舱图片来看，游戏系统要比《TOPGUN》更为严谨。拜NDS的机能所赐，游戏画面依旧比不上PSP版的空战游戏霸主《皇牌空战》。



上天入地的空中搏斗



游戏画面和战斗方式界于[illegible]空战》之间，利用NDS的双屏设计，上屏是游戏的主画面，也就是驾驶员视野，两侧分别显示飞行速度、飞行高度等数据，下屏则显示飞机仪表界面，这里显示任务时间、残弹量、雷达屏幕等项目，其中雷达放大、缩小需要通过触控笔来进行操作。

继《马里奥赛车DS》之后，任天堂一款赛车游戏也将登陆NDS。这款《大金刚赛车》正如其名，游戏中登场的角色都是"《大金刚系列"中的角色。除了可选角色外，游戏的赛道也有着浓厚的"大金刚风味"。游戏依旧是由RARE来制作，虽然游戏尚未发售，但赛车游戏的FANS还是要好好关注一下。

文 铭风

文 马修

操作熟悉的三国武将去　　冲锋　　，兼有收集育成的成就感，这就是"《真·三国无双》系列"的魅力所在。不过NDS版的《真·三国无双》也太好事多磨了点，2004年E3有的消息，到了2005年E3成了几乎没什么实际意义的影像，到了2006年E3呢？虽然什么新的情报也没有，但总算把发售日确定下来了，那就是2006年12月31日，把发售日定在一年的最后一天确实有点奇怪，希望到时候能准时发售才好。

和我们熟悉的PS2、PSP版的《无双》系列不同，本作采用的是GBA版那样的Q版造型，不过，都是为了　　GBA版的特殊强化能力仍然得以保留，并根据NDS的特性加入了新的"武将更换系统"。值得一提的是，从已经公布的画面和去年对制作者的访谈来看，游戏应该不会是PSP版那种走格子的《无双》。

刘备

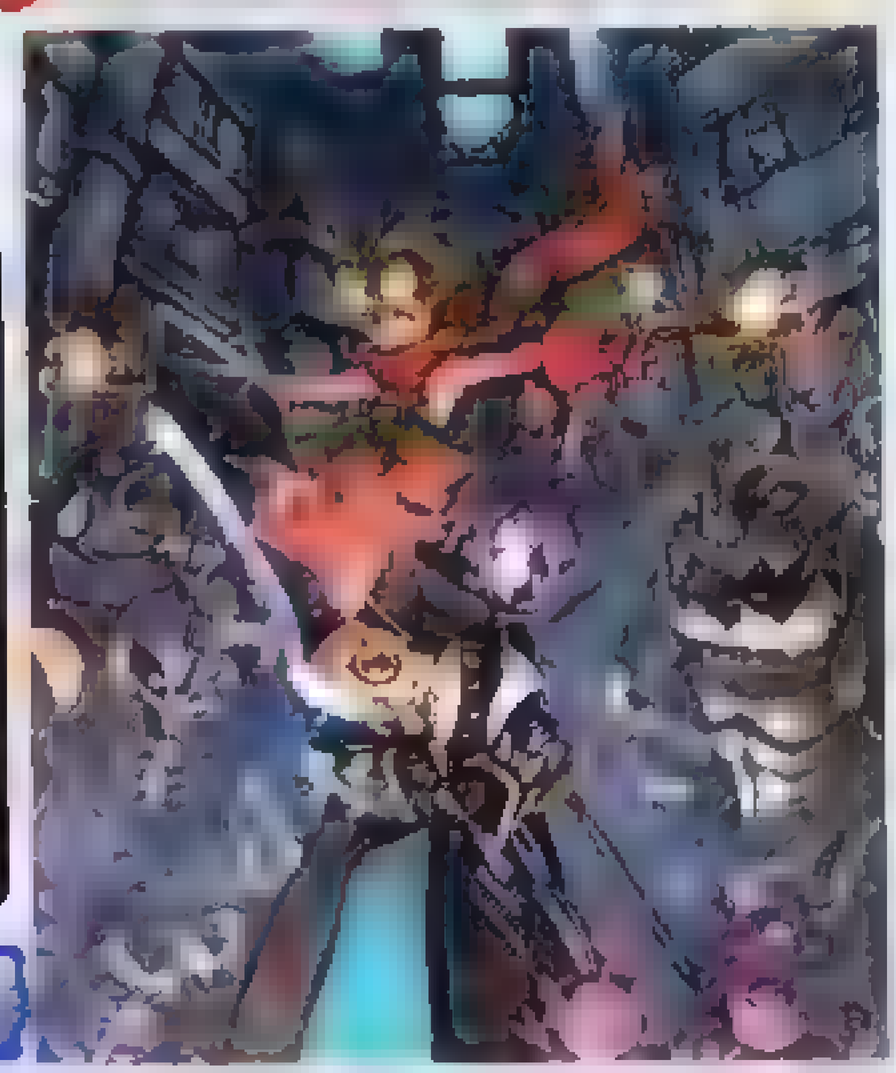
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

曹操

LUNAR KNIGHTS

文 铭风

虽然Konami很早就公布"《我们的太阳》系列"的续作将在NDS上登场，但是长久以来我们只看到过一张概念图，并没有相关的实际报道。而现在，在本次E3展中，我们终于得知了本款作品的实际情况，游戏的美版名为《月光骑士》，同时游戏的故事也将和GBA版不同，在NDS上展开全新的系列

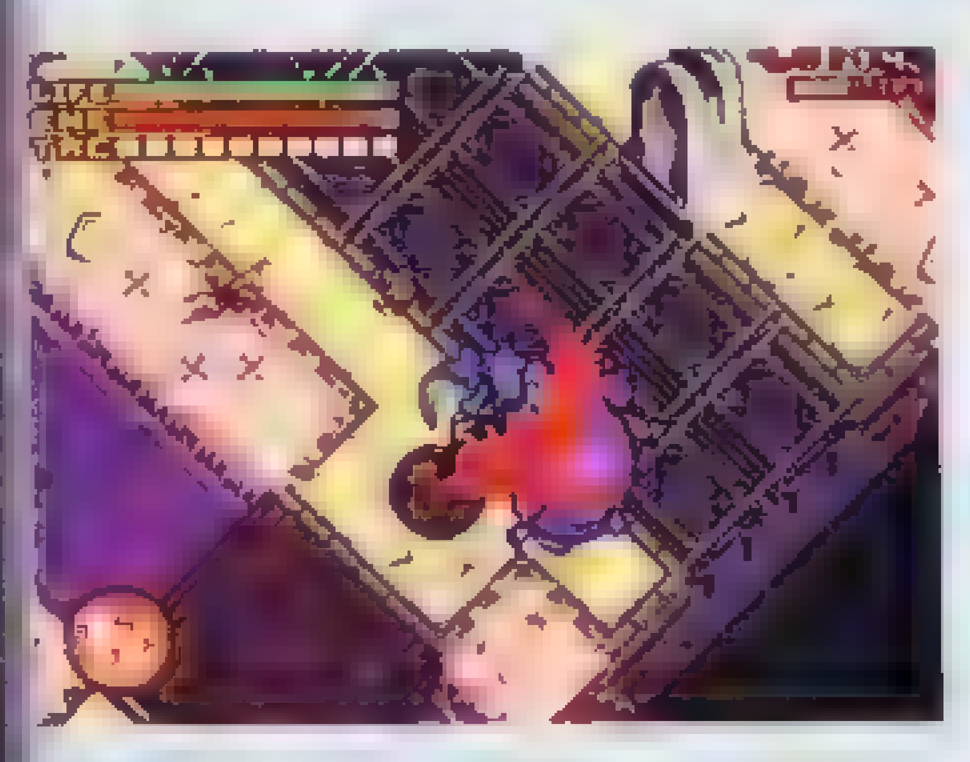


本作的世界观

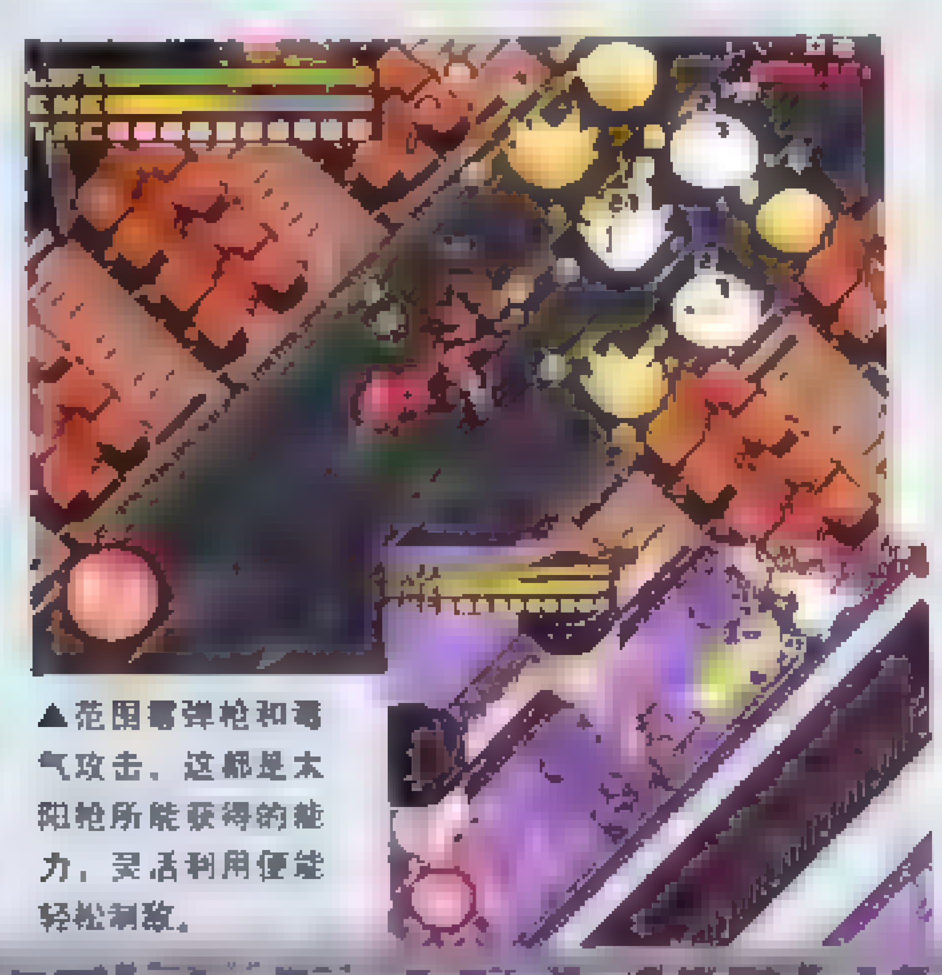
虽然本作的故事是全新的，但游戏的世界观还是和GBA上的系列作品一样。在一个太阳被夺走后，陷入一片黑暗的世界中，为了让人类获得解放，两名拥有神奇力量的战士站了出来，他们分别是拥有黑暗力量的剑士鲁希雷，以及见习射手阿隆。他们向这个世界的统治者——吸血鬼，发起了冲击。

双主角，不同的武器

在GBA的系列作品中，我们的主角除了标志性的武器太阳枪外，还能够使用剑等副武器，虽然给人的感觉很丰富，但武器切换起来很麻烦，同时由于武器平衡性问题，有些武器只被使用几下就不再用了。现在，我们的主角变为了两个，他们所使用的武器也各不相同，这让人物的特性更加浓厚了。鲁希雷作为一名剑士，使用的主要武器就是暗黑剑，适合与敌人进行近距离的搏斗；而见习射手则以太阳枪为主要武器。他们各自的武器随着游戏的进行还会获得强化，拥有各种各样的能力。



▲鲁希雷适合与敌人进行近距离的搏斗，其武器还能变为爪状，攻击周围一圈的敌人。



▲范围雷弹枪和毒气攻击，这都是太阳枪所能获得的能力，灵活利用便能轻松制敌。

利用太阳和月亮的能量

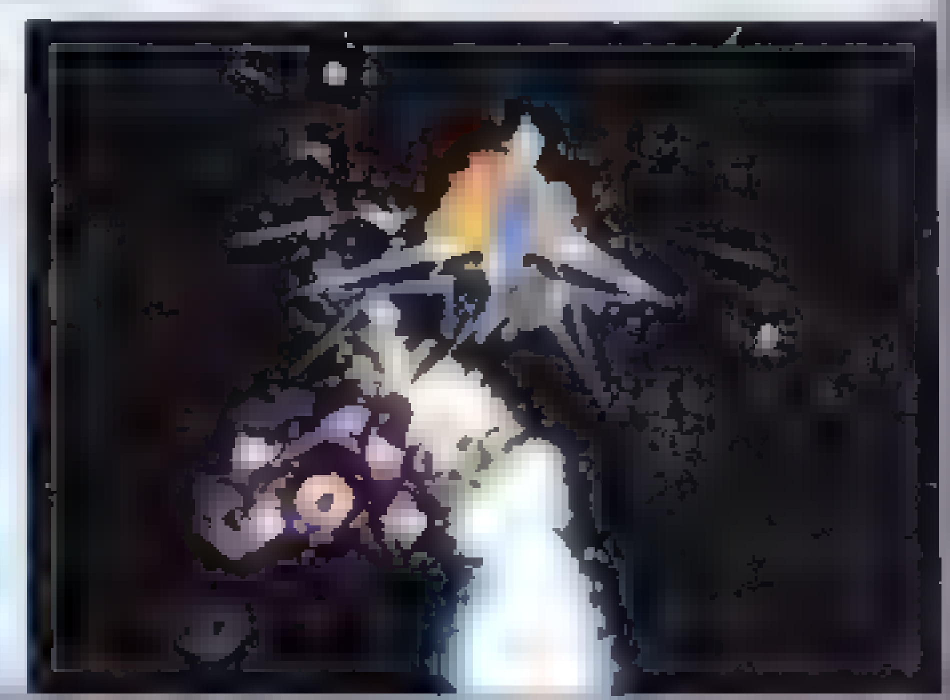
"《我们的太阳》系列"的卖点之一就是能够感应日常的太阳光，从而对冒险的场景造成影响。这一点在游戏中也将获得体现。虽然NDS小小的卡片无法装下庞大的太阳光感应装置，但还是可以根据时钟来判断当前的光线情况，从而在上屏显示太阳或者月亮。而我们的两位主角，分别可以利用太阳和月亮的力量，将其转化为自己的力量，用于攻关。而获得了足够的力量后，两名主角还分别可以进行光暗两种变身。

▶▼夜间是鲁希昂的行动时间，获得[redacted]量后能够变身成黑[redacted]行攻击

▶▲日间对阿降比较有利，获得足够的力量后能够变身成太阳形态进行攻击。

新系统 飞行战

由于这次我们整个星球都被黑暗所笼罩，所以系列的标志行动之一——净化就不能在星球上进行了。在击倒吸血鬼并将其封印后，玩家要乘坐棺材火箭来到达有太阳的地方，从而实施净化。而飞行的过程则需要玩家利用触控笔控制棺材火箭，躲避攻击来到达目的地。



双人配合战斗将是“《恶魔城》系列”最大改变

Konami于6月2日公布的……《恶魔城 废墟肖像》(Castlevania: Portrait of Ruin)……

文 软饼干

Castlevania

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

《恶魔城 废墟肖像》制作人五十岚浩司访谈（IGA）

问：与前作相比，你认为《废墟肖像》最大不同在哪里呢？

▲造型非常男英粗犷的优秀制作人——IGA

问：除了影像中公布的新要素以外，是否还有其他改变呢？

▲巨大的沙虫突然从沙漠中窜出。

同时，在许多场景中双人配合也是解开谜题或探索地图的重要手段。[illegible]演示动画中所见的一样，两个主人公必须相互配合，发挥各自特长才能到达无法独自到达的区域。总的来说，双人配合作战不仅提高了整体游戏性，同时也使得玩家能体验到与以往任何一作《恶魔城》都不同的互动游戏的乐趣。

问：在系列前作中，总是有隐藏人物作为通关之后的奖励出现，那么本作是否也有这种设定？或者说，只使用一个人是否也能顺利通关呢？

▲不知名的[illegible]

答：由于游戏设定是在两个人之间展开的，只用一个人是不可能打通游戏的。具体来讲，[illegible]将有许多独特的魔法和技能，比如可以变身为[illegible]并到达许多原本无法到达的区域，而[illegible]则可以打开或破坏恶魔城中某些特殊的障碍物，因此只有两人充分配合才能通关。至于隐藏人物的问题，我可以告诉你将[illegible]值得期待的，但现在我不能告诉你。

问：游戏的画面和音乐效果是否会比以前有所进步？

答：由于我们采用了新的图像技术，因此游戏的画面将比以前有很大程度的改进。就像我们在影像中演示的那样，画面将更加逼真更加具有立体感。而游戏音乐，我们就不得不提到游戏的音乐制作人和作曲者山根美智留老师，游戏中的大部分音乐都是她制作的。

▲在诡异的墓地前[illegible]

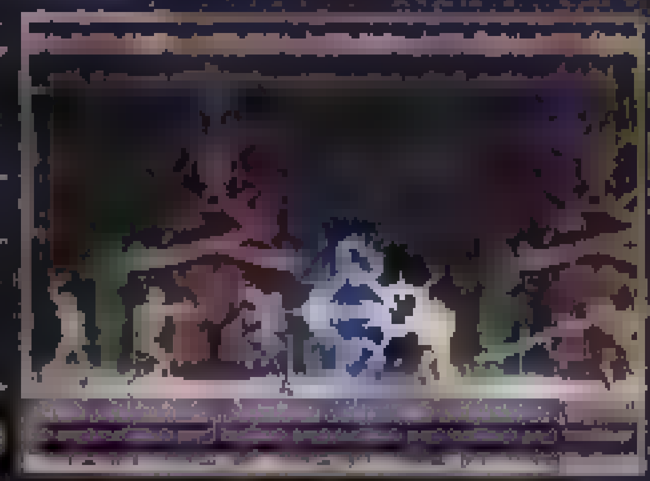
问：既然有两名角色，那么游戏是否支持双打呢？

答：玩家可以通过Wi-Fi进行双人游戏，但由于我们在游戏系统上进行了一些改动，因此在主线流程部分是无法进行双人游戏的。但游戏中包含一个附加的冒险模式，或者说是一个[illegible]的关卡，在这里玩家可以进行双人游戏。

▲[illegible]

问：游戏开发大概进行到什么程度？什么时候才能真正完成呢？

答：[illegible]完成度的情况，我没具体算过。当初《苍月》完成后，我们小组休假[illegible]，我没有休息。后来我们又开始工作，基本上来说，[illegible]工作没固定假期，所以我打算不[illegible]划。


▲别以为我只会[illegible]，看招

▲你看前面，我看后面。

问：还有一个问题就是关于触摸屏，在本作中将有什么特别之处吗？

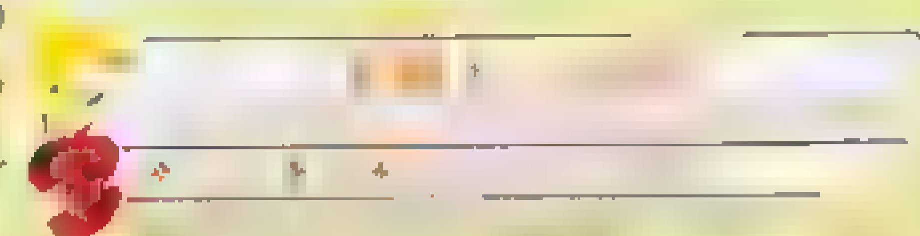
答：并没有什么改变，触摸功能在《苍月》中确实是一个比较出色的功能，但是我们暂时不想着手发展这个功能。虽然触摸功能很不错，[illegible]它会影响到整个游戏的流畅度。

▲沙漠急行军

Winning Eleven PRO EVOLUTION SOCCER 2007

文 LIKY

早在NDS公布之初，知名游戏发售表中《WE》的作品就赫然在目。然而之后我们再也没有得知该作的任何消息，广大的NDS玩家也只能眼巴巴地看着《WE》在PSP手中。而在近来的E3展上，Konami终于公布了NDS版《WE》的情报。下面我们就来看看游戏的具体表现如何吧



双屏幕的《WE》

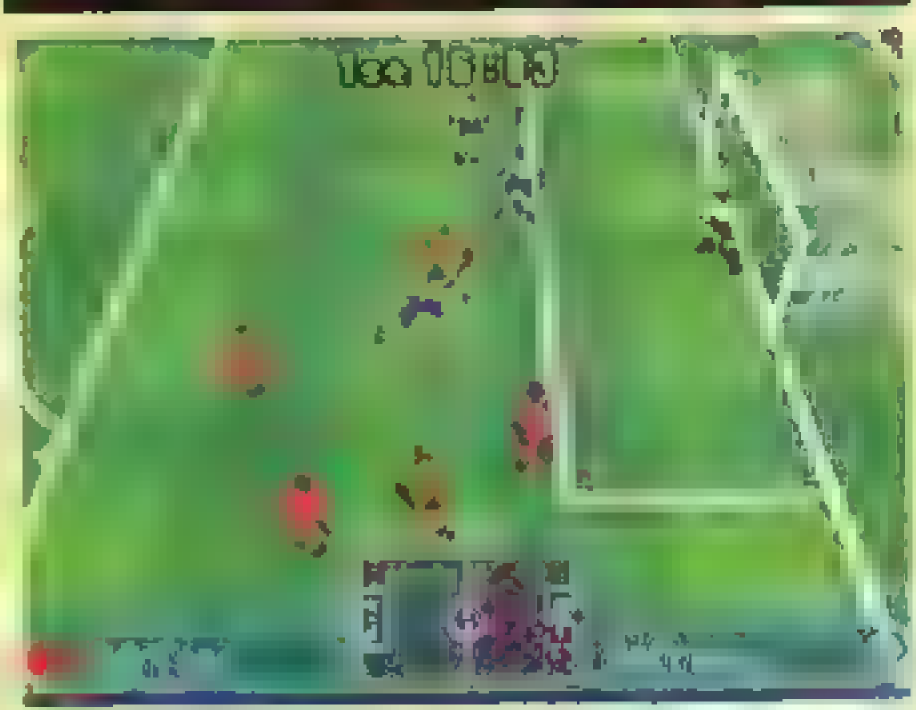
▲上屏幕显示比赛画面，下屏幕显示阵形画面。

相信不少玩家会猜想NDS版《WE》运用NDS双屏幕的方式，上屏幕显示比赛画面，下屏幕显示全场雷达画面。而实际上并不是这样。从公布的画面看来，上屏幕显示的是实际比赛画面没错，下屏幕显示的则是阵形，全场雷达仍然在上屏幕那个熟悉的位置。为什么不将雷达放到下屏呢？这样可以让大家看得更加清晰直观吧。不知道Konami为什么设定成这样，也许涉及到什么触摸操作也说不定。

在下屏幕的阵形画面，可以看到每个队员的体力用环形的槽表示，看起来一目了然。而全队整体进攻和防守的意识也各有两级图标显示，可以直接点击操作。

▲比赛开始前的选择画面。

画面水准有待加强



▲阿德里亚诺的头球攻门

▲泽·罗伯托的铲断

▶射点球时可以在触摸屏上选择角度，有6个方位可以选择

说到游戏的实际画面，看起来比较粗糙，感觉连PS版都不如，这不得不让人对本作的素质担心起来。本作预定2007年1月发售，距离现在还有不短的日子，希望Konami在这段时间将本作进一步完善。当然，广大玩家也有一阵子好等了，希望本作在发售时能给我们一个惊喜。

Phoenix Wright Ace Attorney
Justice For All

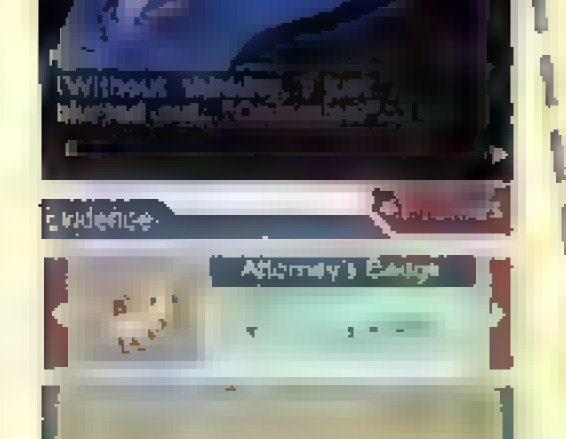
《逆转裁判》已经是一个耳熟能详的名字了。由于其新颖的游戏方式和紧张刺激的推理过程，受到了许多游戏玩家的好评。不仅日本和国内，大批的欧美玩家也对这个集探案与法庭辩论为一体的文字AVG游戏产生了浓厚的兴趣，这就有了后来针对欧美地区的NDS平台上的1代英文重制版——《逆转裁判 复苏的逆转》(在日本发售的是英日双语版)。而在5个月之后，也就是 年1月，系列的2代也将重新制作后登陆NDS，先发售的将是英文版，日文版的具体发售时间还不明朗。

文 海文

就目前公开的资料来看《逆转裁判 正义为先》和前作《逆转裁判 复苏的逆转》一样，针对NDS进行了一定的画面强化，并且可以使用触摸屏进行游戏。同时，在法庭辩论中，也可以对着NDS的麦克风大声地喊出"异议！"来反驳对方(你可以使用中文，以及任何词语，游戏仅对声音大小有反应，与具体内容无关)，令游戏更加地刺激和畅快。但没有像《复苏的逆转》那样有第五章的新加剧情，依然是原来2代的四个章节："失落的逆转"、"再会，然后逆转"、"逆转的马戏团"和"再见，逆转"。

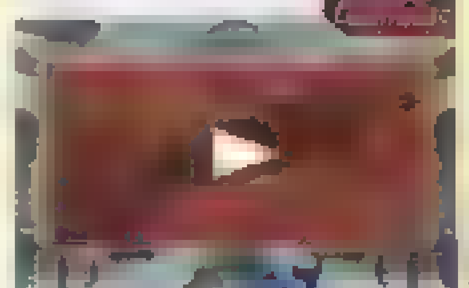
成步堂龙一

辩护律师，1－3代的主角



▲成步堂：我反对！我不加思索便脱口而出

▼真宵：不、是我，是我做的——我杀了「那个人」

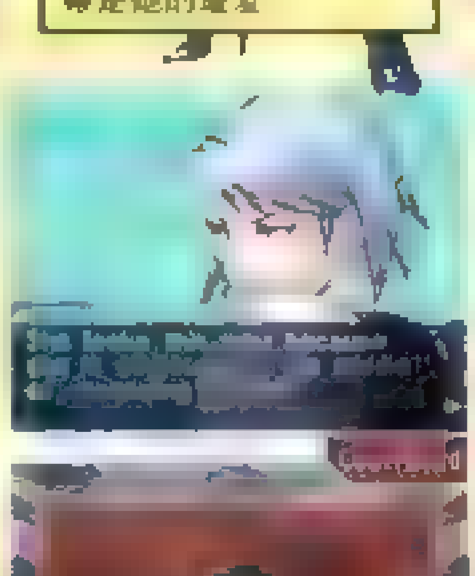


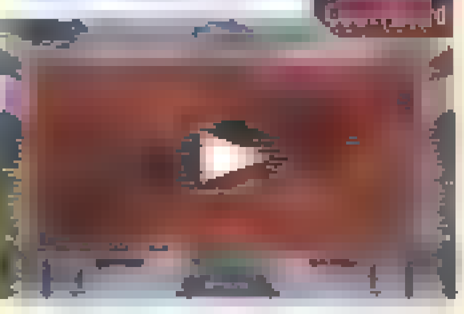
绫里真宵

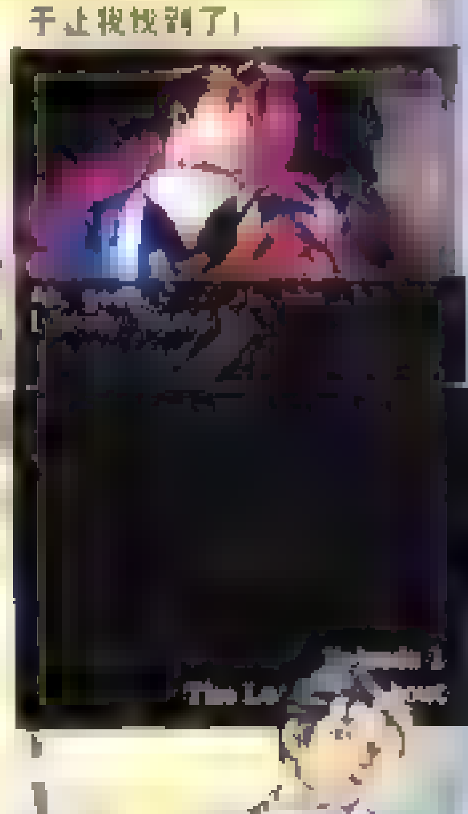
成步堂的搭档，成步堂的老师绫里千寻的妹妹，修炼中的灵媒师，灵媒流掌门继承人。

狩魔冥

检控官，检控官狩魔豪的女儿，13岁就在美国当上检控官的天才。皮鞭是她的最爱




▲狩魔冥：那是当然，因为她正处于灵媒中！

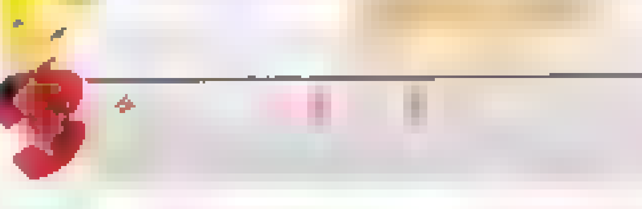

▼诸平野：哈，太好了，终于让我找到了！

诸平野贵雅

成步堂的考生，出庭指证须须木真子就是罪犯，但他其实就是

文 LKY

[illegible]的《FF III》绝对是[illegible]……重制的《FF III》[illegible]



在NDS上完全重生的《最终幻想III》

精美的CG动画

自从“《F[illegible]》[illegible]后，CG动画[illegible]的要素，[illegible]点，而现在[illegible]的《FF III》[illegible]到了一段精美的CG开场动画，4名主人公[illegible]的尘土，一艘巨型飞空艇从他们身边[illegible]远去……这[illegible]给人极大的[illegible]的

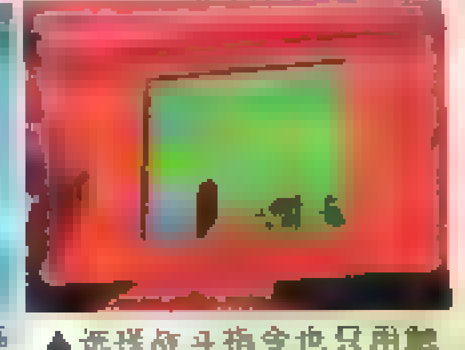
▲[illegible]中出现的4名主人公[illegible]正骑着陆行鸟奔驰在草原上

▲[illegible]中出现的4名主角对抗BOSS的场面

试玩情况

[illegible]家可以在村子里[illegible]西，村子以及村民[illegible]画面[illegible]上屏显示村子地图，下屏[illegible]控[illegible]然，除了[illegible]敌，进入[illegible]

▲战斗时只在下屏[illegible]画面


▲选择战斗指令也只用触控笔点击便可。

[illegible]

[illegible]早，让我们期待[illegible]的早[illegible]发售吧。

文 胧月

之前曾在PSP平台上推出的著名游戏《小死神》的制作厂商Konami在今年E3展上也公布了"《小死神》系列"的NDS版作品。NDS版《小死神》预计将在今年秋天和玩家见面。

可爱的小死神又来了！

风格依旧保持夸张另类的特点！

本作的主角依然是我们非常熟悉的小死神先生，这次他依然挥舞着死神的标志性武器——镰刀，在这个充满美式卡通风格的世界里完成自己的使命。游戏中的一个关键点就是"带着锁的盒子"，这个装饰有骷髅的盒子似乎是本作故事的源头。此外，从游戏的宣传影像可以得知，本作采用了双主角的系统。除了主角小死神外，另一个人偶似的小女孩也要参与游戏的冒险，而和手拿镰刀的小死神不同，这个女孩的主要武器是长鞭，攻击范围比镰刀要长不少。游戏中，主角可以更换多种武器。无论是小死神还是人偶女孩都可以使用枪械类的热兵器，这些兵器种类繁多。小死神似乎也可以使用长鞭来攻击敌人，并借助长鞭完成一些攀爬、滑翔类的动作。

NDS版《小死神》画面相当精致，而且采用了视野比较宽阔的俯视角，操作起来会方便一点。目前尚不知游戏具体应该如何对应触摸屏功能。

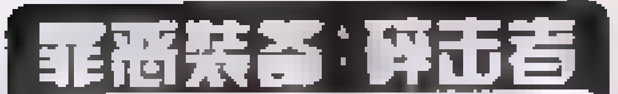
▲本作中另一位女主人公，在美式卡通中，即使是鬼气森森的角色也显得那么可爱

▲本作的实际游戏画面，上屏的红、黄、蓝三种瓶子很容易让人联想到《恶魔城 晓月圆舞曲》里面的三色战魂，本作里它们到底有什么用呢？

POCKETGAMES GOLDEN EYES 掌机黄金眼

近期最不容错过的游戏当属NDS的《新超级马里奥兄弟》，任天堂用全新的方式演绎了这个FC上经典作品，令广大老玩家感动的同时又获得惊喜，从FC时代过来的众小编都力推此作。两个机种的《X战警 官方游戏》配合电影的上映到来，FANS可以试试

罪恶装备：碎击者



[illegible]

LIKY [illegible] 有别于以往作品。[illegible] 了一定程度简化，[illegible] 游戏的爽快 [illegible] [illegible] 初学者。不过，[illegible]

软饼干 [illegible] 制作。作为一款乱斗型的游戏，[illegible] [illegible]

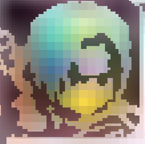
新超级马里奥兄弟

经典魅力值 ★★★★★★★★★★

软饼干 不愧是 [illegible] 代游戏人的神作，这款 [illegible] 的《马里奥》 [illegible] [illegible] 还真是为游戏添色不少。游戏中的隐藏要素非常多，让人一玩就 [illegible] 下手了。

铭风 [illegible] 操作性也很好，[illegible] 和三连跳等新动作，[illegible] 更加简单。游戏的画面 [illegible] 由3D来表现的人物 [illegible] 本作的关卡相当 [illegible] 共有8大世界 [illegible]

马修 不愧是任天堂 [illegible] 的2D [illegible] 简单熟悉的 [illegible] 不仅让老玩家感到亲切，[illegible] 让新玩家很快上手并喜欢上 [illegible] 丰富的关卡和各种不同的BOSS大大增加了游戏的耐玩 [illegible] 大变身是游戏中 [illegible]



X战警：官方游戏

卡带(512M)■Activision■ACT■2006年5月16日■1人■无对应■无■自带记忆功能

画面 ■■■■■
音效 ■■■■■
系统 ■■■■■

FANS推荐度 ★★★★★★★★★★

软饼干 本作是改[illegible]本作武编的游戏。游戏画面由2D+3D的方式构成，利用NO[illegible]触摸屏[illegible]，画面[illegible]。音乐方面平平淡淡[illegible]彩之处。玩游戏的过程[illegible]调，基本从头打到[illegible]人的种类和攻击方式过于单[illegible]导致游戏的难度下降，[illegible]本作一大败笔。

LIKY [illegible]了解部分[illegible]作为[illegible]改编作游戏，本作[illegible]特色，很好地利用[illegible]的触摸屏，我们只用[illegible]角色，点击敌人附[illegible]击，玩起来非常流畅和新[illegible]游戏对Ｘ战警们能力各异[illegible]的表现也非常到位，我[illegible]利用他们的能力来战斗，[illegible]感觉还是不错的

潇文 [illegible]点什么好[illegible]GBA[illegible]操作方式也和GBA版不同，需要依靠点击屏幕上的敌人来进行攻击[illegible]还有[illegible]新意。[illegible]的机能，画面变大了一点，看起来算是舒服点了。人物的大[illegible]也稍微[illegible]了[illegible]，另外[illegible]还根据NDS双屏的特点而[illegible]自电影的[illegible]大亮点

X战警：官方游戏

卡带(64M)■Activision■ACT■2006年5月16日■1人■无对应■无■自带记忆功能

画面 ■■■■■
音效 ■■■■■
系统 ■■■■■

FANS推荐度 ★★★★★★★★

LIKY [illegible]主[illegible]。[illegible]成[illegible]题，这[illegible]的必杀技[illegible]打起来还是比较[illegible]

潇文 [illegible]画等文字作[illegible]，也算大[illegible]。[illegible]的《X战警》[illegible]。音效不咋地[illegible]系统也是不咋地，非FANS就不要[illegible]了。不过对于FANS[illegible]

软饼干 [illegible]为了[illegible]过关游戏。不过游戏素质真[illegible]以用"烂"字来形容。动作[illegible]的手感问题[illegible]了，硬[illegible]无比的动作[illegible]配[illegible]实在没有[illegible]的地方，游戏难度[illegible]似乎也存在着问题。[illegible]

右脑达人 加油训练所

卡带(64M)■Bandai Namco Games■ACT■2006年5月18日■1~2人■无对应■无■自带记忆功能

画面 ■■■■■
音效 ■■■■■
系统 ■■■■■

FANS推荐度 ★★★★★★★

潇文 [illegible]游戏[illegible]这个游戏[illegible]，这款游戏应该被称为"[illegible]游戏"[illegible]，简单点说就是通过训练瞬间反应力来锻炼大脑。游戏[illegible]小游戏构成[illegible]

铭风 本作[illegible]游戏[illegible]根据你的[illegible]给你一些小游戏挑战，其中都是些要你点击指定目标的[illegible]。不过游戏的种类[illegible]，但从头到尾都是点击再点[illegible]，也长了很没意[illegible]，大概是通过[illegible]锻炼大脑的目的吧

马猴 [illegible]的[illegible]游戏。[illegible]解）[illegible]本作多了些紧张刺激，但也[illegible]了些休闲性。两个[illegible]游戏[illegible]对下屏的杀伤力，使得本作玩起来很有《瓦里奥制造》和《大[illegible]》的感[illegible]。看[illegible]

汉化讯息台

文 小 [illegible] 编 [illegible]

[illegible]

《新彩虹岛》简体中文汉化测试版

5月7日，PGCG汉化组 [illegible] 放出了NDS游戏《新彩虹岛》的简体中文汉化测试版，该游戏的破解和 [illegible] 汉化由 [illegible] 人负责 [illegible] 最近在学习图片汉化，就拿这个游戏来开刀了。但还 [illegible] 字体 [illegible] 很好看，[illegible]

从目前汉化者 [illegible] 该游戏可以在模拟器上简单运行，而且游戏中的汉化字体 [illegible] 的作品。该汉化补丁对应的 [illegible] 的，大家可以 [illegible] 下载 [illegible] 补丁 [illegible] 游戏目前没有做过 [illegible] 测试，如 [illegible] BUG，可以前往PGCG汉化小组 [illegible] http [illegible] fid=11)进行反映

《新超级马力奥兄弟》汉化测试版

[illegible] 在全球期待 [illegible]《新超级马力奥兄弟》[illegible] 汉化测试版

在 [illegible]《新超级马力奥兄弟》汉化 [illegible] 相比《新彩虹岛》要大很多，而 [illegible] 的是破解起来并不麻烦。[illegible] 从而导致图片汉化 [illegible] 除了 [illegible] 游戏中的 [illegible] 工作已经 [illegible] 差不多了，文本 [illegible] 但由于是美版ROM，[illegible] ROM出来了再继续，本游戏同样没有做过多的测试，如果发现 [illegible] 反映。

由于美版的ROM早于原计划放出，因此 [illegible] 才能如此迅速地将汉化游戏 [illegible] 中文版，在此祝愿pluto [illegible] 一帆风顺，继续奉献给广大 [illegible] 更多优秀 [illegible] 汉化游戏

《怪物猎人 携带版》汉化进行时

继五一期间发布了 [illegible]《怪物猎人 携带版》[illegible] 又进行了一次更新 [illegible] 怪物资料部分 [illegible] 工作 [illegible] 以音译来代替 [illegible] 成，此 [illegible] 盼望翻译朋友们的最终成果 [illegible] 度的汇报，想了解更多该游戏汉化情报的朋友可以关注CNGBA论坛(http://www.cngba.com/)"PSP主机讨论区"的相关帖子。

NDS汉化游戏进度短讯

yeyezai在NDSBBS论坛发布《暴风雨之夜》的汉化效果图，由于翻译 [illegible] 问题，目前游戏还未正式开工。

新成立的A9汉化组目前放出了大量《超执刀》汉化版的效果图片，据称目前图片的汉化已达100%，而且已经初步测试完毕。预定近期放出一个初期汉化版，可能大家拿到这一辑的时候，测试版就已经放出了。更多消息还是下辑再为大家作报道吧。

文 胧月

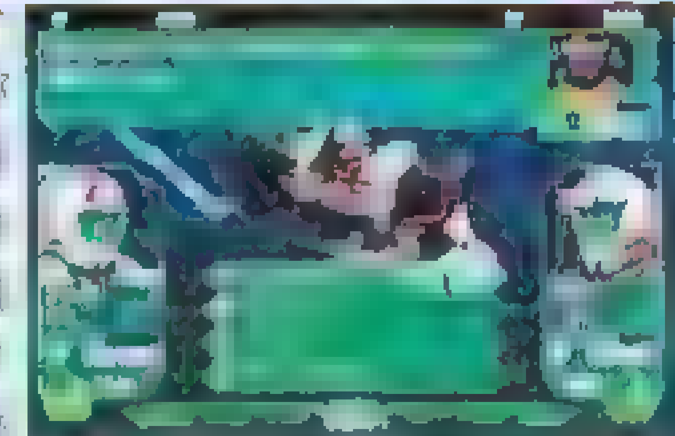
谜题机动战士高达 问战士DX

クイズ机动战士ガンダム 问战士DX

PSP

[illegible]

[illegible]



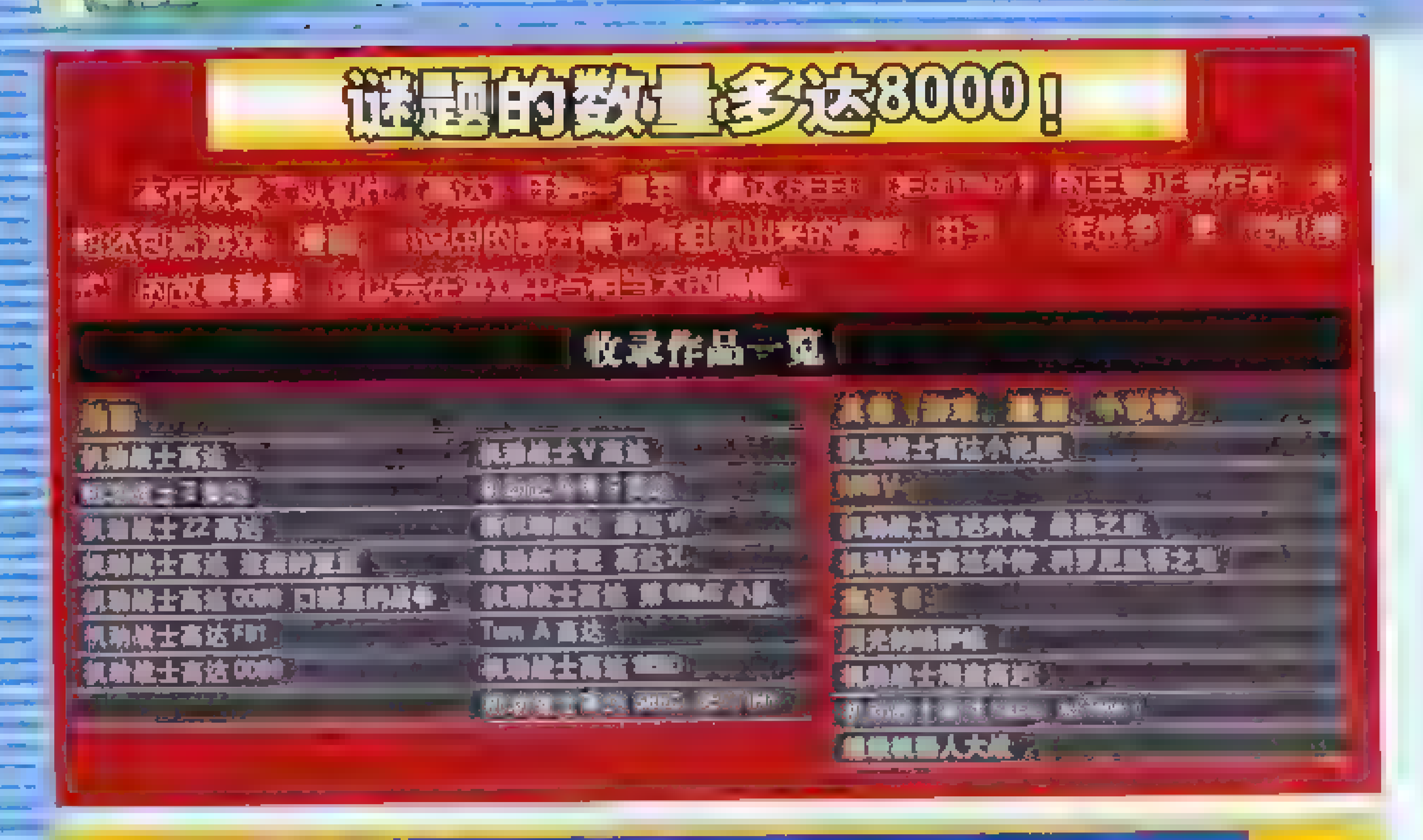
对战模式

▲和朋友联机共游

▲以"一年战争"为背景的故事模式，不断地回答问题即可观看故事的经过

▶只有在这个模式下才能选择吉翁公国的角色

这是PSP版的本作不同于街机的原创模式。[illegible]



谜题的数量多达8000！

收录作品一览

机动战士高达	机动战士V高达	机动战士高达小说版
机动战士ZZ高达	新机动战记 高达W	机动战士高达外传
机动战士高达 逆袭的夏亚	机动新世纪 高达X	机动战士高达外传
机动战士高达0080 口袋里的战争	机动战士高达 第08MS小队	月光蝴蝶
机动战士高达F91	Turn A 高达	机动战士海盗高达
机动战士高达0083	机动战士高达 SEED	超级机器人大战

"一年战争"中出场的名角色们

游戏中能够使用的角色均是"一年战争"的相关人物。并且，根据角色的自身特点还会有不同的技能，这些技能可以帮助玩家使得答题的准确率上升。据小编猜测应该是类似"开心辞典"里"去除一个错误答案"之类的能力吧。

主角们

▲想维持不错的关系就要答对题目哦

玩家在游戏中除了答题外，还可以跟原作中的各位女性角色进行交流。这里也需要玩家回答她们提出的问题，尽管问题与战斗无关不过如果答对是可以增加友好度的。

登场的部分机体介绍
连邦
高达
吉姆II
高达试作1号机
铁球
吉翁
让我们解开所有谜题吧！
选择题
判断题
图片题
影像题
战斗！攻击！

真名法典 携带版

[illegible]

片头影像完美再现

文 铭风

真名法典 携带版

[illegible]

PSP

去除移动模式里的弊病

在PS版[illegible]中，人物在大地图上移动有[illegible]模式。[illegible]移动迟缓的侦查模式，另一种是移动速度快[illegible]的冲刺模式[illegible]。所以为了[illegible]，在[illegible]版中这两个系统被做了[illegible]变更，[illegible]模式变为了先制模式，用这[illegible]模式碰上敌人[illegible]击；而在冲刺模式中，我方也不再会受到敌人的突袭了

◀这次用冲刺模式碰到敌人的话不再会[illegible]到袭击了，想快速前进的话就用此模式来移动吧

▶在看到敌人后快速切换成先制模式，这样就可在战斗中抢占先机了

同伴的友好度由行动次数决定

本作的好感度是由角色的行动次数来决定的，因此不用担心后期加入的角色的好感度了。只要你一直放在队伍中使用就可以了

战斗系统 攻击输入错误伤害减半

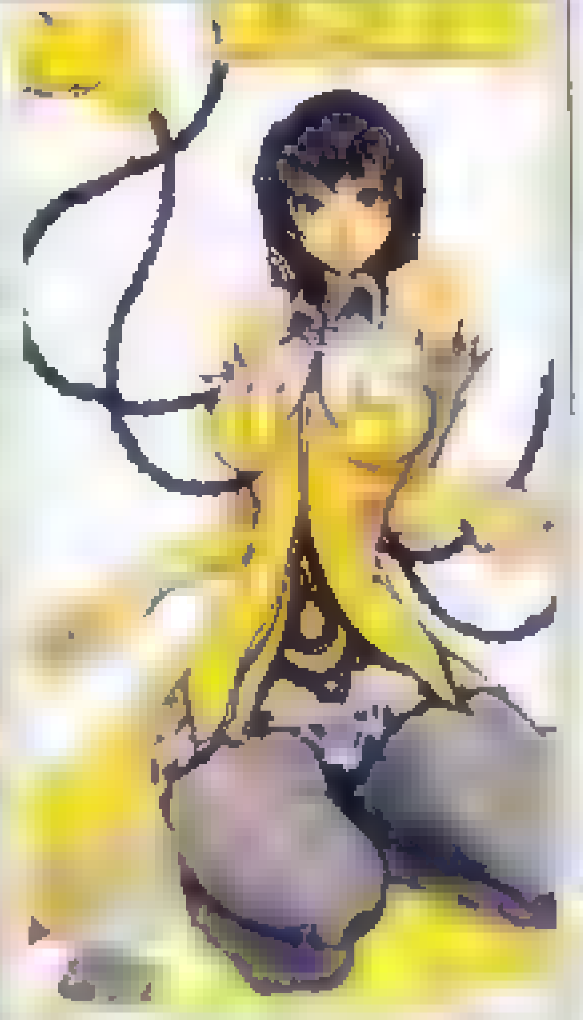
在PS2版中，攻击时要根据提示来进行按键，然后决定所造成的伤害。然而当按键失败时，我们所造成的伤害只有0……这样就对玩家太过苛刻了。因此在本作中，按键失败只会使伤害减半，这样便不会做无用功了。

◀根据画面的提示来输入指令，可别弄错了哦。

▶当输入失败时造成的伤害只有原先的一半。

新要素1 画廊模式

PSP版的本作中新增了画廊模式，在此模式中玩家可欣赏到各种游戏中的原画，有人物，怪物和场景等等，画面十分精美，其中还有些原画是没有公开过的。不过想[illegible]在游戏中满足一些条件的。



新要素2 新服装

在游戏中，我们的主角除了本身存在的衣服外，还有着其他的装束供替换。从海报中我们可以看到男女主角的衣服分别是白色和黄色，而进行替换后(见右图)，不但服装，头发的颜色也发生了改变，形象上简直焕然一新。

ポケットモンスター Pokémon ダイヤモンド

ポケットモンスター Pokémon パール

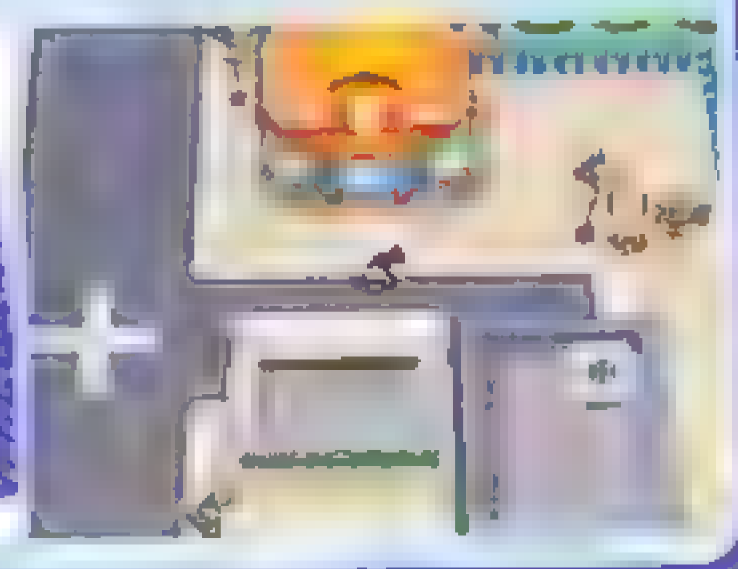
文

故事背景

本作的故事舞台是"新王地区"，这里的自然资源丰富，地域也很宽广。主角就生活在这里一个名为"双叶镇"的地方 游戏中的目的依然和系列作品一样。一是收集所有的小精灵，完成怪物图鉴。二是好好培养自己所捕捉的小精灵，用它们来获得地区优胜。

本作的舞台虽然是新王地区，但也会出现许多以前版本所在世界中登场的小精灵。和之前的作品一样，《口袋妖怪 钻石》和《口袋妖怪 珍珠》之间将会在出现的小精灵种类和出现几率上出现差异。利用通信来完成图鉴依旧是游戏的乐趣之一。通过通信来进行对战也是游戏的重要组成部分。

在冒险的过程中，同样身为精灵训练师的各种角色也将登场，和主角之间发生各种各样的剧情。在游戏进行到一定程度后，玩家便可和GBA上各个版本的《口袋妖怪》作品进行通信，让你之前所培育的小精灵能够活跃在新舞台上。



新宠物
リベンジ!
のみこむ こうげき!

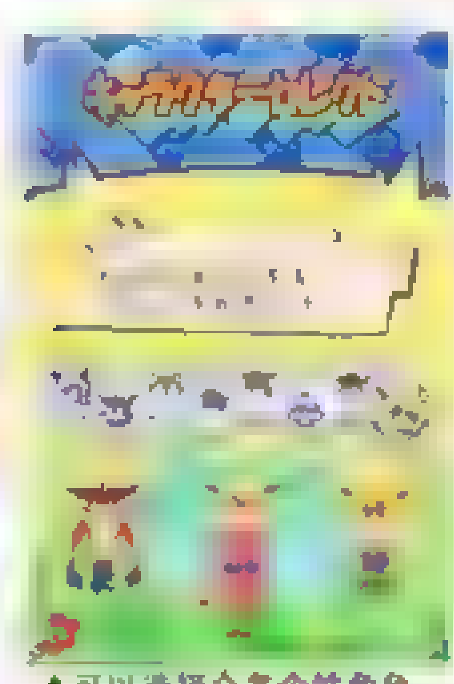
文 胧月

PS时代红极一时的"《古惑狼》系列，即将迎来十岁生日，厂商也趁此时机推出NDS版的系列最新作。本作已经不再是横版过关，而是一款融合多款迷你ACT的桌面游戏。

故事背景

本作的舞台是"世界游乐大赛"，由大魔王亚魔子斯所举办的1亿元奖金大赛……用参加选手来寻找"超级巨大能力宝石"。古惑妹妹可可受到主办方的邀请，我们的主角古惑狼也得以参加大会，拿到1亿元之后……

▲八个奖的诱惑。



▲可以选择众多个性角色

我的房间

在游戏的"My Room"中，可以对游戏的某些设定进行变更，并提供观看Replay录像以及聊天的功能，可说是体贴的一个设定。玩家可以自由布置房间的陈设，想必很多玩家都会在此消耗大量的时间。

精彩游戏

▲赛艇的迷你游戏，一边向目标进发一边留意收集河面的果物能够获得更高的分数。

▲敲地鼠的迷你游戏。

Ready? Go!

本作可以看成是小游戏的合集，可以支持多人对战游戏……玩家的角色会被放置在棋盘上，轮流投骰子走格，走到某些特定的格子上时，就会进入迷你游戏中……的玩家就要在游戏中决出高下，然后根据各自的表现获得分数。正是这些迷你游戏，代替了传统ACT游戏中"关卡"这一赚钱设施。实际操作过程中，游戏会充分利用NDS的触摸屏和麦克风，力求给系列玩家以新鲜的游戏感。

杂兵杂谈

文 马修
协力 掌机王全体编辑

红花还需绿叶配，游戏中，我们所说的绿叶一般指的是配角，但很多配角都以其更具个性的气质和外形，大抢呆头呆脑的主角的风头。相比之下，另一种绿叶是永远不会去抢镜头的，那就是最打酱油的杂兵小卒，有时还没被人看清或者只看一眼就被干掉了，但它们却给玩家第一个震撼，那种震撼甚至是最[illegible]也无法替代。这次，我们就在这个小小的专题里，让这些[illegible]游戏的[illegible]的小角色们来做一[illegible]

游戏世界是个存在等级的地方，这点在敌方尤其明显，因为敌方往往势力庞大，打手如云，这么庞大的组织自然免不了有森严的等级，于是才有稳坐大本营指挥爪牙、直到手下全部死光逃光才登场的最终BOSS，也有把守各个关卡要隘的BOSS、中BOSS，更有一批又一批的杂兵——即使是杂兵也分为三六九等，而我们这次讲到的杂兵，无疑是处于整个敌方金字塔的最底层，一般也是供玩家熟悉操作而被干掉的第一个——哦对了，本次杂兵排名不分先后自没有规律，纯粹是马修想到哪写到哪，杂兵杂谈，必然要很杂地放在一起谈才更原汁原味——

酷栗宝

出处：《马里奥》系列

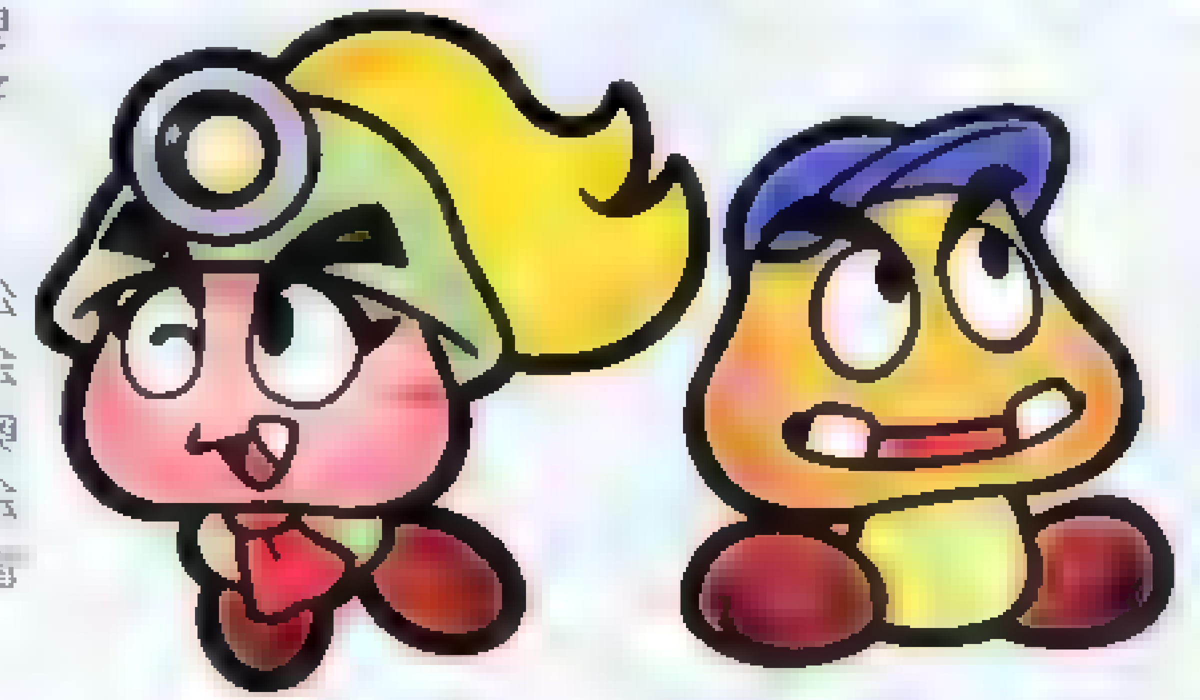
不得不承认，马修的这篇文章的创意就来自于新近的这款《新超级马里奥兄弟》，往前走，第一个东西，竟然又是这个倒霉的小家伙——踩之，伴随着熟悉又清脆的“吱”的一声，游戏中见到的第一个“朋友”便又如20年前一样成了个扁……

酷栗宝非常经典，经典到差不多和马里奥及《超级马里奥兄弟》一样的知名。认为《超级马里奥兄弟》中第一个出现的酷栗宝对玩家来说意义重大，通过“吱”的一声踩扁这第一只酷栗宝，玩家才了解到游戏中踩的重要性，同时知道这是一款风格轻松但需要操作的作品，因为在冲刺中起跳，稍有偏差就有可能失足于这第一只酷栗宝。

▲比比谁的个子更大！

酷栗宝在系列中的数量总计多少，无法统计，如果再将不同《马里奥》中的酷栗宝乘以对应的销售份数，那么被踩扁的酷栗宝简直不计其数。还好酷栗宝生命力顽强，被踩扁之后，待马里奥走出视线以后，又将身子鼓起来，继续慢悠悠地走自己的路，不信你重新进入游戏，你会发现昨天被你踩死的酷栗宝肯定又精神抖擞地迎面而至，然后又被“吱”的一声踩扁。

大概觉得这么被踩太窝囊，所以在“《纸片马里奥》系列”中，一些酷栗宝就自以为很聪明地戴上了带尖的帽子来防止被踩，不过马里奥那厮竟然拿锤子来砸……而且在“《纸片马里奥》系列”中，酷栗宝们也不再只是敌人，那里有祥和静谧的栗子村，村子里生活着各种各样酷栗宝，酷栗宝爷爷、酷栗宝儿子、酷栗宝教授、酷栗宝公主……这些酷栗宝不仅不会伤害马里奥，还会给马里奥各种各样的帮助，有的还会成为马里奥的同伴一同去冒险。



海盗

出处 《瓦里奥》系列

“海盗”很可怜，是本次收录的少有的无名杂兵之一。而且“海盗”也不是系列出场的第一个杂兵，虽然是第二个而非第一，但“海盗”给人留下的印象却是相当深刻的。在第一作《瓦里奥大陆》中，这个“海盗”也算是瓦里奥碰到的第一个“人类形态”的敌人了。这帮家伙头戴直帽，露着一双阴阴的小眼睛，小胳膊小腿，还握着把小矛——（这也算人类？）成为了系列中第一个拿着武器让大老粗瓦里奥不敢正面冲撞的杂兵；而在第二作，片头中一个海盗的表演更是精彩搞笑，模样还是那么凶巴巴的，不过这次可是来暗算瓦里奥的哦，不仅拿回了被瓦里奥抢走的海盗黄金，还把瓦里奥扔出城连城堡都占领了。虽然最后难免也会被瓦里奥收拾掉，但作为杂兵，也算是为众多同级的杂兵们争光了。

过去的故事

▲三个海盗出现在夜色中，最后一个因为跑得太快撞到了前面的同伴，于是

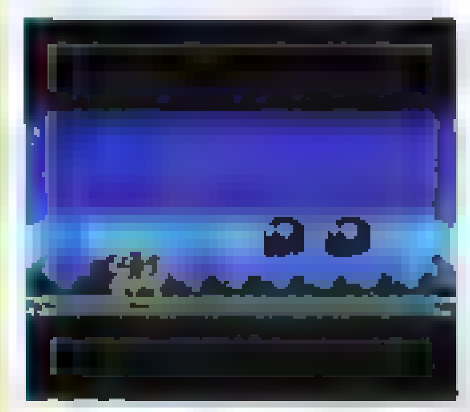
▲起内讧也得做事，海盗们次第潜入了瓦里奥的城堡

▲瞄上了被瓦里奥抢走的财宝

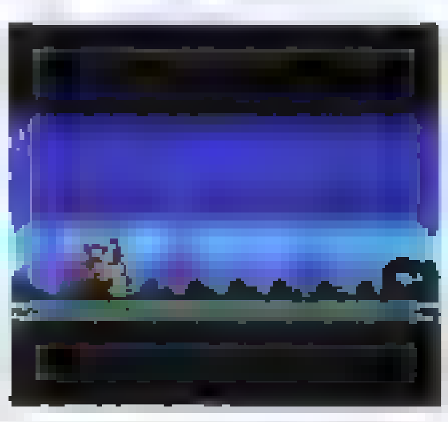
▲又来到瓦里奥的床前

▲竟然把瓦里奥抬走了

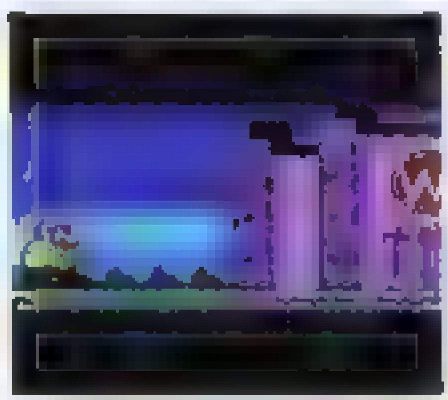
▲抬到城堡外，把这个家伙扔出城去



▲惊醒的瓦里奥吓坏了可怜的海盗们

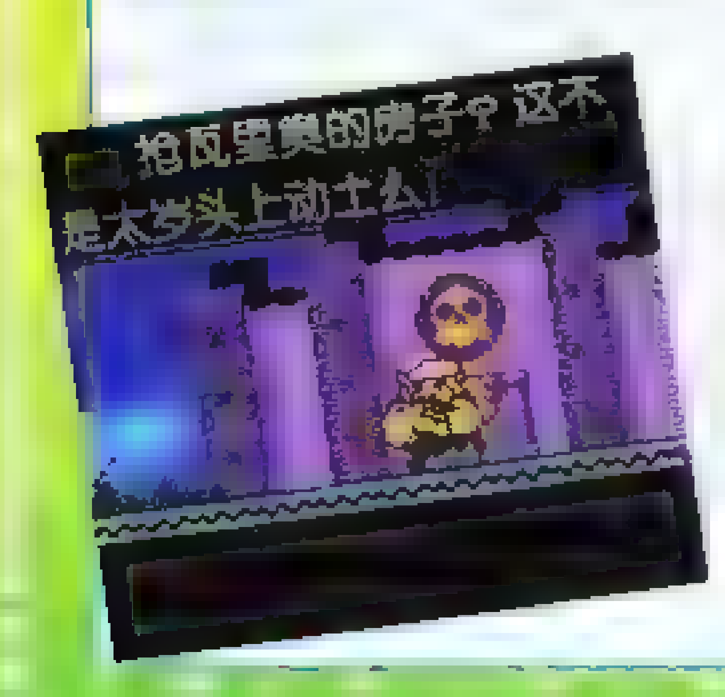


▲你们这帮混蛋活得不耐烦了



▲就凭你们几条杂鱼还能搞出什么名堂不成？

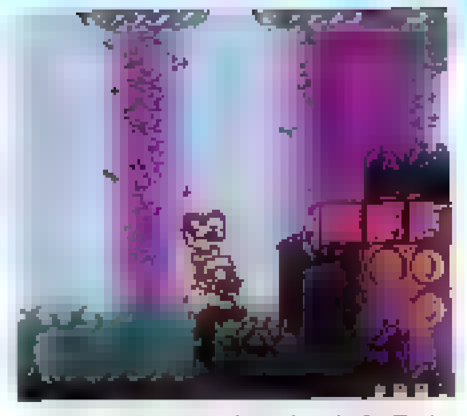
▲大哥，冷静！



说起瓦里奥和海盗集团的结怨也确实不是一天两天了，敢把瓦里奥的房子占领也确实是等于太岁头上动土。不过话说回来了，作为瓦里奥的对头，这些杂兵们着实惨了点，瓦里奥这个家伙实在是心狠手辣——要么被那大老粗极度野蛮地撞飞、要么被

▲跑是没用的，谁让你惹了瓦里奥

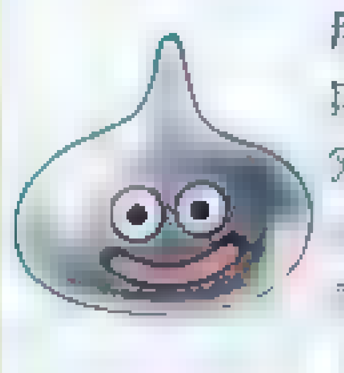
那厮的那种体重结结实实地跳起来压你个粉身碎骨，要么被像个石头似地抓起来往墙上狠劲摔……我说咱们再怎么的也都是血肉之躯啊，大人你捅我一刀同样要我的命，下嘛这么狠呢？其实没办法，瓦里奥本身就是个倒霉但绝对死不了的怪家伙，被烧成灰、被冻成冰、被压成片甚至被砍两半也死不了，这个，实在是太可怕了，与如此可怕极端的家伙为敌，自认倒霉吧


▲老大，就是抢了你的房子也不用这样啊——

史莱姆

出处：《勇者斗恶龙》系列

这个水滴状的小东西相信大家也都非常熟悉了吧？一张笑眯眯的脸，单个或三五成群地撞到主角，然后就被主角用棍棒敲死或用最初级的武器砍死……其实小家伙并没有什么攻击力，顶多和猫啊狗啊什么的差不多，而且又不像蝙蝠、蜥蜴那些让人看了就生厌的动物。

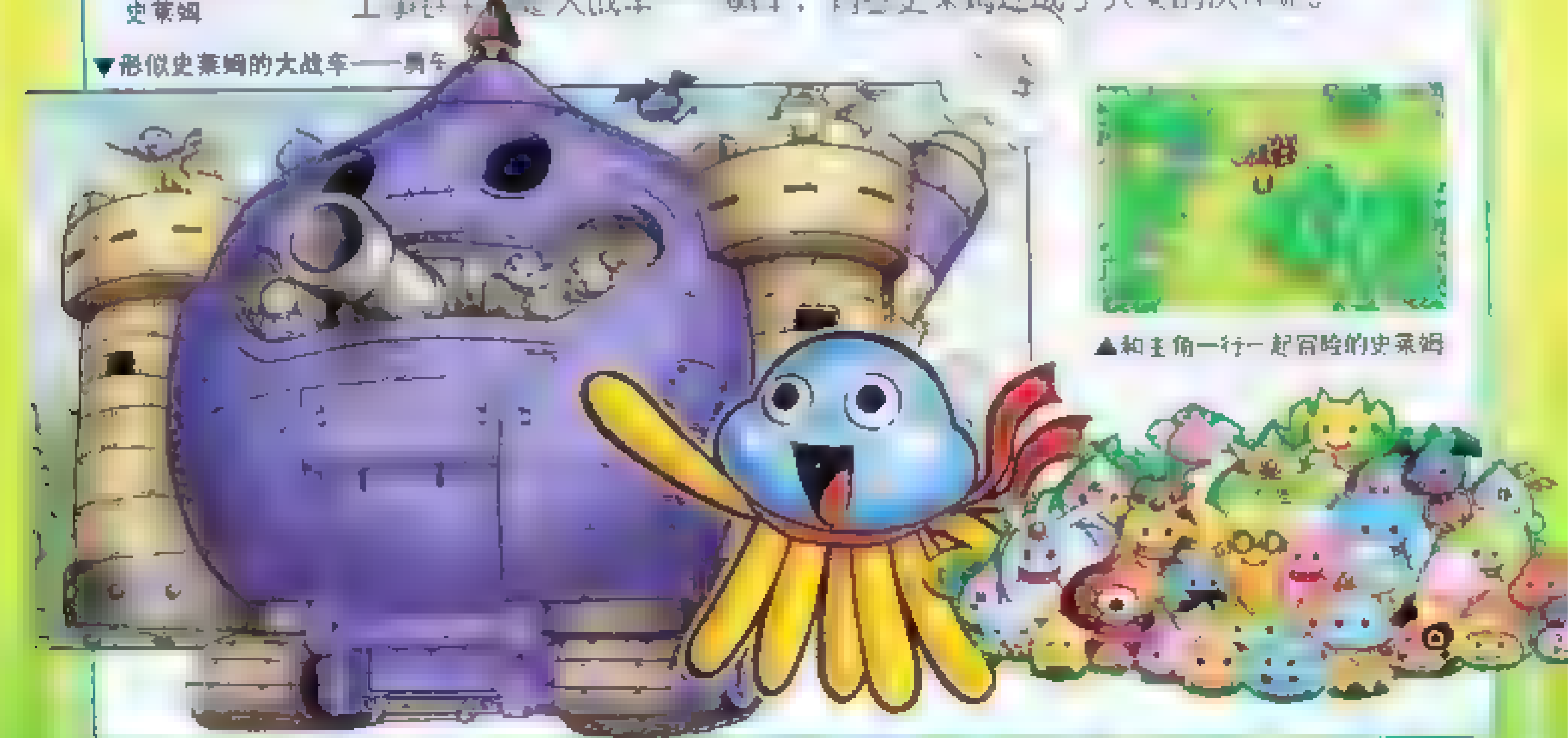


那么为什么在整个《勇者斗恶龙》中，史莱姆都会在初期遭到大量的屠杀？还不是因为钱和经验值，那些刚刚出道的少年想迅速成长，只能拿这种小东西来练手，顺便赚点钱买些装备……锻炼成了一定屠龙的本事，就根本连眼都不会瞧这些曾经欺负过的小怪物。不过史莱姆们的日子并不会因此而好过，因为恶龙年年有，勇者也跟着一批一批地诞生

▲传说中的黄金史莱姆

史莱姆不仅仅是蓝色的水滴状的小家伙，家族庞大着呢，有会治疗的治疗史莱姆、……的金属史莱姆、有和史莱姆家族一样庞大的史莱姆王甚至金光闪闪的大块的黄金史莱姆。外表傻傻的史莱姆的智商也并不比人类低那么多，它们不仅有自己的国家，还会修筑工事甚至……建大战车——骑车，有些史莱姆也成了人类的伙伴呢。

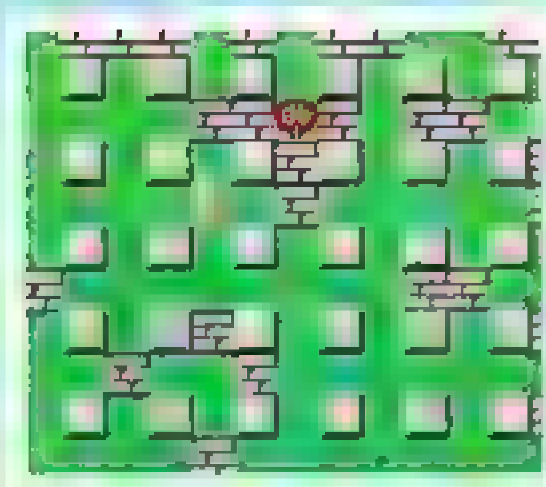
▼形似史莱姆的大战车——骑车



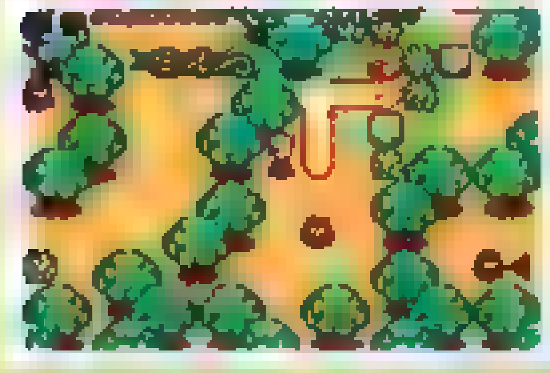
▲和主角一行一起冒险的史莱姆

气球

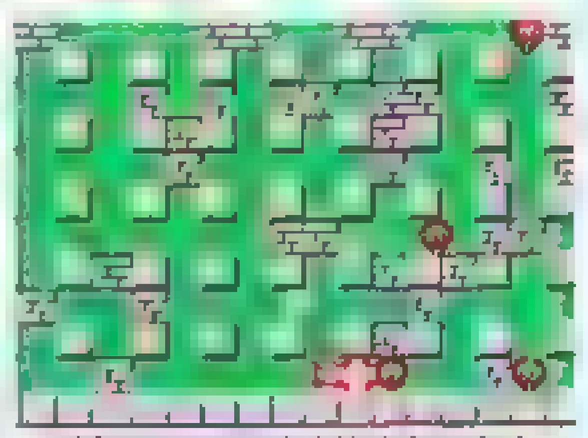
出处 《炸弹人》系列



"气球"是玩家对《炸弹人》最初代第一关那种气球状怪物的俗称之一。"气球"的轮廓和"史莱姆"正相反，"史莱姆"的尖朝上，气球的尖朝下，相同点则都是悠闲地游来逛去。"气球"之所以让人印象深刻，不仅是因为玩家通过炸它们获得的"第一桶金"般的快感，更在于它被炸后瞬间的表情，就像忽然想到什么可笑的事物傻笑一样，接着就破裂、消失，不过那张看似笑又似惊奇的表情不会被玩家遗忘，于是炸气球成了不少玩家的一大乐趣所在。



这个"气球"虽然表面看不过是史莱姆倒了过来，而从以后的登场作品来看，这种东西还真的就是气球，至于气球属于什么门什么纲什么目什么科，马修也没研究出来，不过不必因此就觉得马修我才疏学浅，我敢肯定，这个问题连动物学家也没弄明白（动物学家：……）



▲被炸到时似笑非笑的奇怪表情

◀《炸弹人传说》中的气球，依旧悠闲地在树林里逛，被炸时没有第一代的表情那么搞怪了

密特罗德

出处 《银河战士》系列

半透明的密特罗德是产自SR388的外星生命体，在它所生存的环境中悠闲地游来游去，就像我们熟悉的与其外形相似的地球生物水母那样，从外形看密特罗德绝对是一种低等生物，既没有神经，也没有大脑，只有透明胶状的身体和里面的外体的核，和大多数我们熟悉的低等生物一样，密特罗德也是卵生的，不过被β射线照射后就可以快速分裂繁殖，这是低等生物的特性之一，分裂繁殖……而且还能进化成α、β、γ等不同的形态……对了，不要以为这生物下面只几乎是触角，那是它的牙齿，很尖锐的，虽然不如常见肉食动物的牙齿那样锋利，但是用来捕获比自己小的生物还是足够了的；而对于大型生物，密特罗德还会吸附在其身上，无视对方防御地直接吸收其能量，不及时收拾掉，再大再凶猛的生物也会被吸干。

▲本期封面的密特罗德，非常可爱哦。

和其他的怪物不同，普通武器及平常的攻击方法并不能伤害到密特罗德，但这东西怕冷……从好附在别人身上吸附能量和不容易被消灭掉这两点来看，密特罗德和地球的蚂蟥有点相似，不知在密特罗德身上洒一把盐，这个东西会不会也很快干枯死掉？（汗）

密特罗德生命力很强，但主角萨姆斯还是杀死了不少的密特罗德，不过萨姆斯也和密特罗德有着很密切的关系，比如她养的那个密特罗德宝宝，最后竟然牺牲自己救下了她，而且在萨姆斯被X侵蚀时，萨姆斯也是靠着密特罗德宝宝残存细胞制成的疫苗才躲过一劫。

安全帽

出处 "洛克人"系列

安全帽乃是"《洛克人》系列"的首席杂兵级的杂兵。和气球、后盆不同，"安全帽"是有名有姓的，其大名叫做メットール，但其黄色的[illegible]上边一个绿色十字标志极似建筑工地的安全帽，所以叫其外号的玩家更多。至于主体，就如乌龟、寄居蟹般躲在安全帽下，黑影中只露两个眼睛阴阴地望着你，冷不丁朝你放冷枪，放完枪就躲壳里，除非破防系攻击，否则还真别想把它干掉，这安全帽还真是名副其实哦。

▲各种各样的"安全帽"

当然了，在"《洛克人》系列"的一路[illegible]中，放冷枪的[illegible]不计其数，谁也不会太在意这个[illegible]的家伙[illegible]。[illegible]"安全帽"[illegible]安全帽、[illegible]的安全帽、放毒的安全帽、[illegible]安全帽、[illegible]的安全帽甚至于开火箭的安全帽[illegible]。[illegible]安全帽登场的作品数[illegible]个，在"《[illegible]》系列"以及"《[illegible]》系列"甚至《SNK VS. CAPCOM》[illegible]，将"安全帽"作为"《洛克人》系列"杂兵代言人一点不为过。

▲大家来找碴，看看里面多少个"安全帽"？

章鱼怪

出处 《塞尔达传说》系列

章鱼怪[illegible]，这个家伙确实是章鱼怪，四条腿[illegible]的身体与突出的鼻子，[illegible]，在"《塞尔达传说》系列"，章鱼怪[illegible]为大家[illegible]。它是[illegible]的敌人，攻击方式是从[illegible]射出个[illegible]的圆球[illegible]。[illegible]章鱼怪[illegible]了。但它喷的[illegible]，而且从[illegible]那样的地方[illegible]出来[illegible]啊。[illegible]林克[illegible]有抵抗力。[illegible]你去[illegible]声打个喷嚏，[illegible]一股热气

▲最初的章鱼怪有八条腿

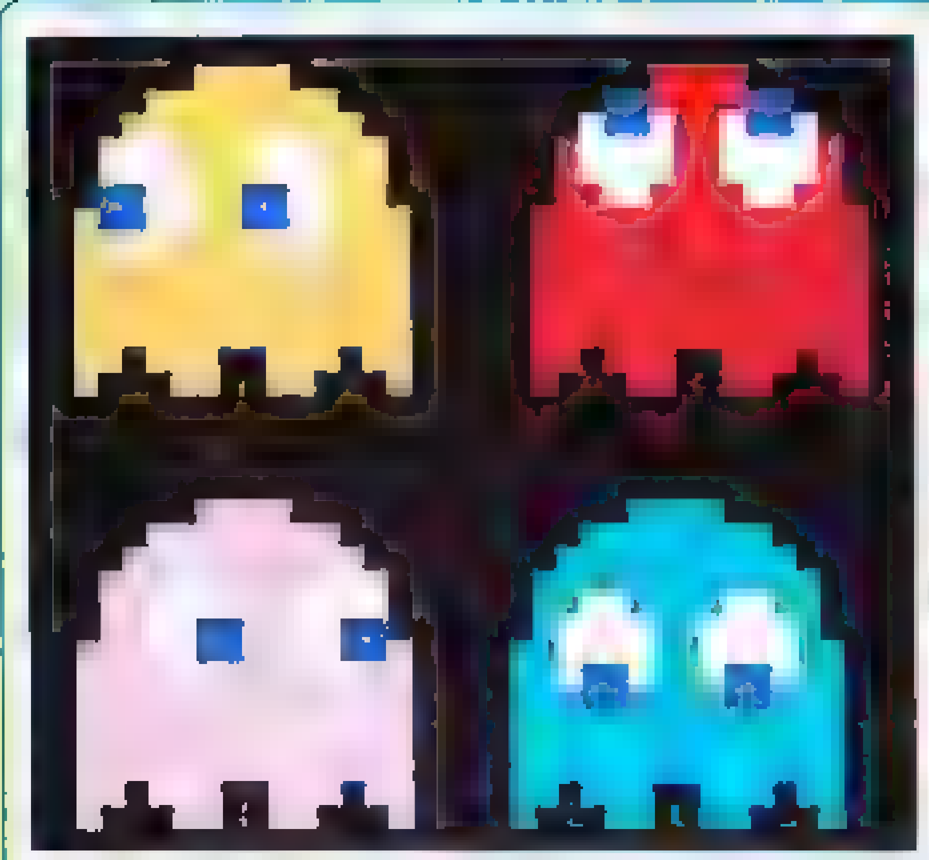
▼后来的章鱼怪稀里糊涂地少了四条腿，难道是被林克砍掉了？

▲《小人帽》中水滴神殿的BOSS——大章鱼怪

扑面而来……基本上来说，章鱼怪就是大家进入《塞尔达传说》的世界后来熟悉的，因为这个东西不仅可以被砍，还会有慢吞吞的攻击。不过即使是章鱼怪也有发威的时候，在《小人帽》里就出现了巨大的章鱼怪，不仅会"喷"，还会吸、然后再将小林克连同肚子里那些乱七八糟的东西一起喷出来……（为什么要说"喷"呢？）

幽灵

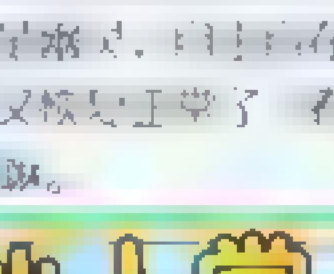
出处 《吃豆人》系列



游戏世界的幽灵不计其数，但名气最大的当属《吃豆人》中那四个袋子一样的小家伙了，它们分别叫做SHADOW、SPEEDY、BASHFUL和POCKY。这些袋子般的幽灵和早期游戏的大多数敌方角色一样，有着可爱的外表和傻傻的表情，慢悠悠地游荡在迷宫般的地图中，碰到就追，追不上就逃。总之是一群看似完成不了多少任务的怪家伙，但别看人多，它们有时真会把吃豆人给逼……不过掉落的口……

▲对于幽灵们来说，被吃了大丸子的吃豆人吞掉是它们共同的噩梦

由于……，人类吃豆人在吃掉大丸子后，这些幽灵变成脆弱的……幽灵，随时会被它们一口吞掉的吃豆人……在吃掉……幽灵后……，[illegible]



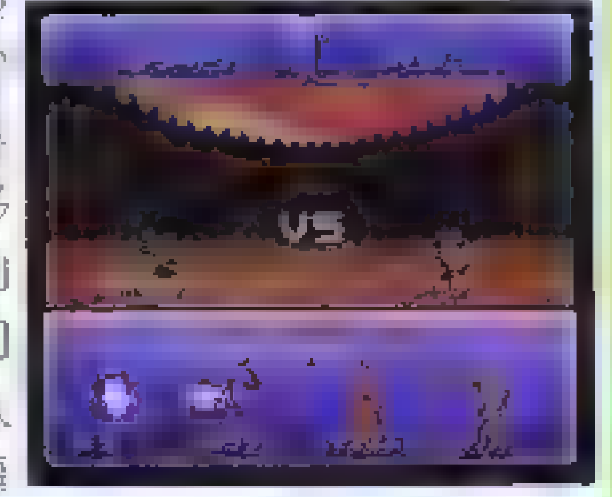
好在被吃掉的幽灵……，[illegible]……根本就是散步……，[illegible]

仙人掌

出处 《最终幻想》系列

▲经典的奔跑姿势的仙人掌

《最终幻想》中虽然出现过无数怪物，但能比得上仙人掌的……仙人掌……仙人掌的攻击方式是千本针，无视防御的……仙人掌速度快、回避率高，虽然一般的普通攻击就可以把它干掉，但想用普通攻击打中它并不容易。比起其他杂兵，仙人掌一族可是有自知之明的，所以战斗中仙人掌逃跑的事时有发生。即使生长了N多年，HP多得让人发指的巨大仙人掌也不例外，虽然比普通的仙人掌要大上的20几倍的巨大仙人掌有强劲的连续攻击和强制扣掉10000HP、几乎相当于一击必杀的万本针，HP也超多，但仙人掌的习性使得它仍然不忘逃跑。让人觉得有点遗憾的是，作为植



▲作为敌人出现

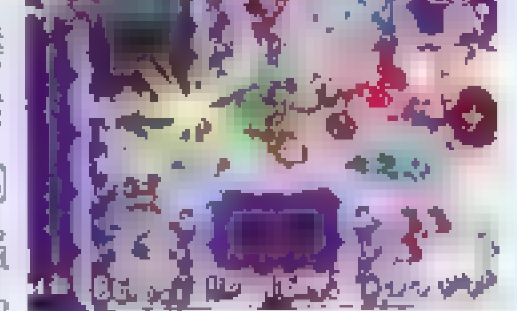
▲作为召唤兽出现的仙人掌

物的仙人掌，最怕的竟然是水属性攻击……其实现实中也是这样的，如果像侍候普通花儿那样去给仙人掌浇水，你会发现仙人掌不久就蔫了。

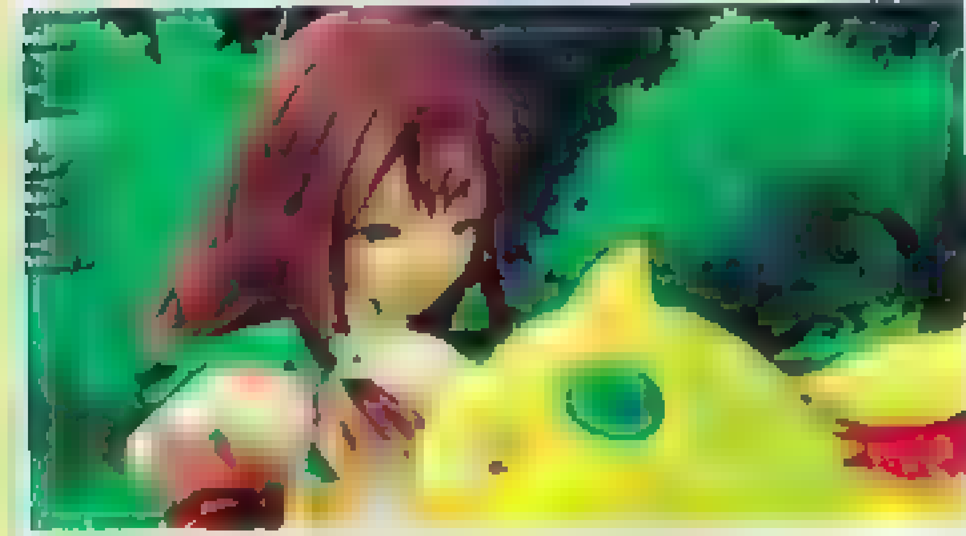
◀《FF Ⅷ》中作为BOSS登场的巨大仙人掌的摔到攻击，仍然是那个姿势……

拉比

出处：《圣剑传说》系列



“《圣剑传说》系列”中有不少可爱的小怪物，拉比更是可爱得出类拔萃：圆溜溜的红眼睛、兔子一样大耳朵还有突出的兔子牙、圆圆的可爱身体、傻傻地跳来跳去……虽然级别低，但并不妨碍其人气。小家伙在攻击时先是慢慢接近敌人然后再偷袭，而攻击方式是咬和[illegible]攻击，被兔子咬一口自然不会伤得太重，但[illegible]拉比的[illegible]攻击可是有[illegible]属性的，还能带上人麻痹的效果……看来被这些小东西[illegible]也会很[illegible]的。长得可爱往往会有意想不到的惊喜，在《圣剑传说4》中，和[illegible]走散的叫做[illegible]的拉比就被女主角[illegible]收留做了宠物，其原因无非就是孤单的小家伙激起了[illegible]的怜爱之心，于是就将可爱的小家伙收养了起来。



▲[illegible]遇到了落单的拉比[illegible]

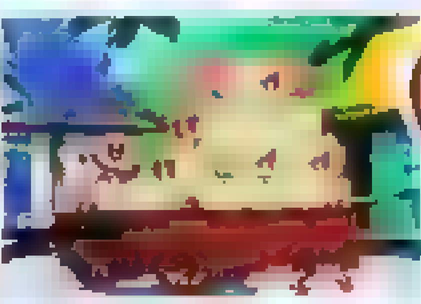
瓦多迪

出处：《星之卡比》系列

▲瓦多迪竟然没有嘴巴

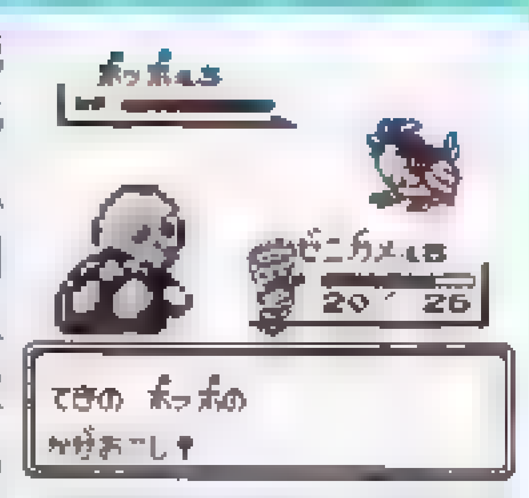
[illegible]的瓦多迪有着和卡比一样圆圆的身材和可爱的外表，不过主角卡比本身走的就是卡哇伊路线，所以这些[illegible]就输了[illegible]了。瓦多迪和本文介绍的多数杂兵一样，是第一个出来供主角熟悉操作的，初期的瓦多迪没有任何特殊的攻击方式，所以卡比即使吞掉它也变不出什么能力，还不如当颗星星吐出去。

和大多数可爱的杂兵一样，瓦多迪也是那种看起来无忧无虑、人畜无害的小东西。在动画中，瓦多迪是在[illegible]负责料理、打扫等事物的打杂小兵；而在游戏中，瓦多迪和卡比有着不错的私人交情，在《星之卡比64》中，瓦多迪就成为了卡比的同伴；而从《星之卡比DX》以后，原本毫无能力的瓦多迪还有了小阳伞，算是摆脱了一无是处的名声。



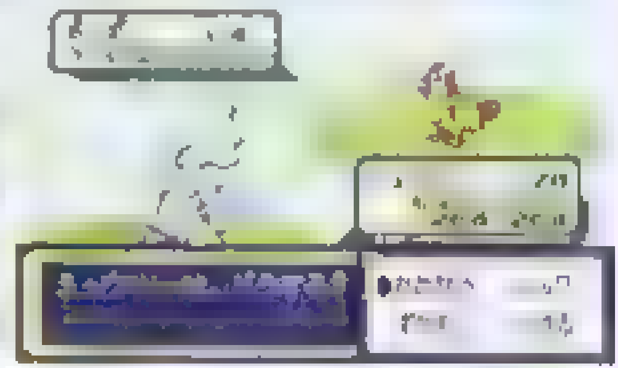
波波

出处：《口袋妖怪》系列



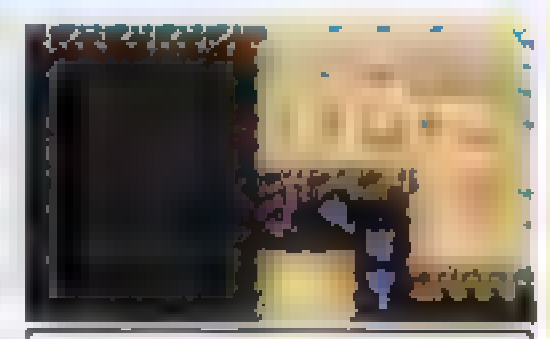
▲《绿》版中的波波，果然像个小母鸡

说波波是"《口袋妖怪》系列"的第一大杂兵毫不为过，初期出现数量多且出现几率极大——除了《宝石》版以外，这些小鸟无不处处对玩家进行阻拦。从《红·绿》开始，波波就和小拉达并列为初期两大杂兵了。在小拉达对着玩家或轻轻撞击或摇尾巴时，波波就已经使用飞行系专有的起风来攻击对手了，而且仅此一招，想换妖怪上场肯定得被它先扣掉点HP，完全不用指望它会用辅助招式让你侥幸白拿经验值；碰到等级稍高些的波波，倒是有一招非攻击性的拨沙技能，但要命的是，因为这招让玩家的低等级怪物在战斗中几乎攻击命中率就打不到对手。如果玩家正在给岩系口袋妖怪练级就更要命了……招式克系，使得波波成了初期玩家给自己的初级战队练级的最大障碍，所以不少玩家初期宁可去常青森林和一群虫子打架，也不愿去草丛里被波波秀。


No.016 ポッポ
ことりポケモン
たかさ 0.3m
おもさ 1.8kg
ほうこう かんかくに とても すぐれているので どんなに はなれた ばしょからでも まよわずに じぶんの すまで かえる ことが できる。

▲《宝石》版的波波，看起来像只鸟了

波波的阴影在游戏初期久久不能散去，从游戏开始到游戏结束，几乎到处都有这些波波和它们的进化体比比鸟捣乱。当你已经拥有了一支由六支神兽组成的梦幻战队，在想一路威风地从家走到附近的城镇还会有点天方夜谭，一些不知天高地厚的波波就敢来挑战。


▲波波果然是不畏强敌，连78级的超梦的路也敢挡

玛姆露

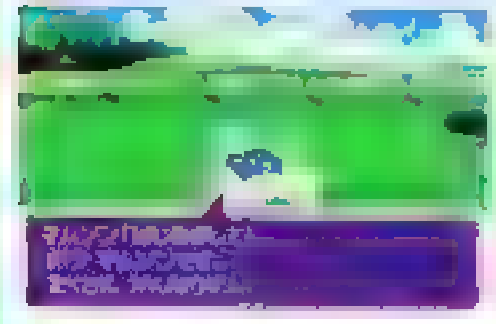
出处：《风来的西林》系列

玛姆露作为杂兵，有着其他杂兵所难以望其项背的荣耀，因为玛姆露早已成为Chunsoft的吉祥物了——这在其他厂商几乎是不可能的，因为吉祥物代言人大多由主角担当，Chunsoft把西林放下不捧，而捧红一个初级的小怪物，也算是厂商的用心良苦。对于非系列FANS甚至非玩家，这个圆圆的小可爱无疑更具有吸引力，因此玛姆露的相应周边更多。当然，和众多卡哇伊派角色一样，玛姆露也不可避免地成为了非常弱的角色，弱得在游戏中几乎不堪一击，小小地蹦着去撞人咬人，然后被人用刀砍死……相信每个在不可思议的迷宫里冒险的西林FANS都虐待过这种小动物吧？

マムルに
4ポイントのダメージをあたえた。

▲初级迷宫的初级怪物——玛姆露

如果是在迷宫冒险游戏中，它弱就弱吧，反正去冒险巴不得遍地都是玛姆露一类的呢。不过在《西林——怪物篇 热斗足球》中可就不一样了，因为它还要作为队员登场。如果我方有这么一位要身材没身材要必杀没必杀的小朋友在场，赢起来还真是有些累，好在玛姆露小可爱极忠诚，即使其他队员都中招昏头昏脑地和对方球员一起猛攻我方球门，我们的小玛姆露也会坚持到最后。



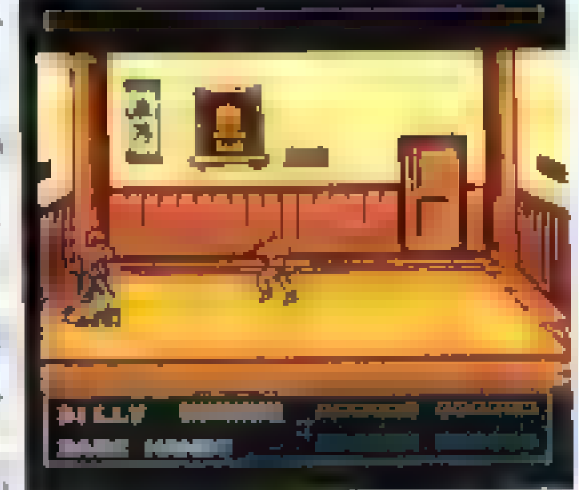
◀《西林——怪物篇 热斗足球》中，玛姆露也是初期就可入队的队员和初期低阶比赛中对手球队的球员

流氓

出处："反黑"题材游戏

看过《古惑仔》、《黑社会》等影片的玩家一定都知道，黑社会有着森严的等级，做大哥的大都是衣冠楚楚，一副良好市民形象；但最下边的喽罗子、流氓却远没那么风光。和FPS里的"农民"一样，流氓也是一个泛称，在《快打旋风》《怒之铁拳》等"反黑"横版ACT大行其道时，这些流氓也都跟着非常活跃，有普通市民打扮的，有奇装异服的，还有女性、胖子、大壮……当然了，后面的基本都属于高级杂兵了，我们要说的是低级杂兵，是每次游戏开始时，最先站出来挨你拳头的人。

这些流氓一切都一般，既不高大强壮但也不骨瘦如柴，即不会用飞行道具暗算你，也不会耍什么各种功夫上的[illegible]的聚集地，他们往往是成群结队，但都要在你面前站上一会才出手：《快打旋风》《怒之铁拳》等都是如此。有的甚至连名字都没有，稀里糊涂地来，又稀里糊涂地被打倒。即使有名字，也大多不是某个流氓自己的独有的，一个流氓团伙中，和他重名的甚至长得一样的多得是。



▲并不是每个黑帮题材ACT的杂兵都有名字，比如《双截龙》一开始那个秃子的名字就无从得知

士兵

出处：战争题材游戏

战争和黑帮是动作游戏的两大题材，而士兵和流氓也就成了传统ACT中最常见的杂兵。相对于流氓，士兵就没那么可恨了，虽然古代中[illegible]一直都把[illegible]放在一起，但士兵的给人的印象还是要比流氓好得多，毕竟士兵的[illegible]。

和流氓一样，早期的简单的ACT里[illegible]的士兵同样没有名字。真正让士兵有了名字的，还要属街机，因为早期，街机一直是在领导着游戏的潮流，但也不过是大人物的大众名字而已，像《圆桌骑士》里第一个站在桶上一身红衣的杂兵就叫SOLDIER（士兵），后面的最低级、拿着短剑的杂兵也叫SOLDIER，但怎么就戴了个头盔，而第一个SOLDIER却是顶着头皮去挨玩家的第一刀的。真正让士兵有了抢头感觉的是《三国志Ⅱ 吞食天地》，虽然不像大将们名姓

▲《圆桌骑士》的第一个杂兵是不戴头盔的SOLDIER。

▲《三国志Ⅱ》里第一个杂兵姓张

俱全，但有个姓也不错了。

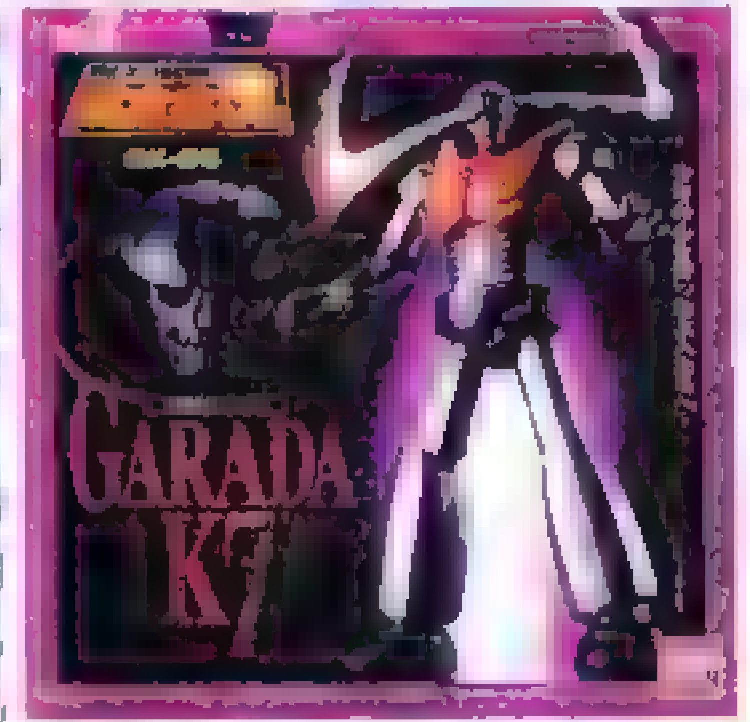
现在的ACT越来越简单，相应的杂兵也就变得越来越弱，非常走红的《无双》类ACT更是拿杂兵当草芥来砍，被刀砍死、被马撞死、被象踩死，有时死了还要被一些追求高连击的玩家鞭尸。昔日ACT中，5个杂兵包围主角就能要主角命，如今50个甚至上百个包围人家，但被人一个无双乱舞就全灰飞烟灭了。在对待杂兵问题上，光荣足以让众杂兵咬牙切齿了，不仅超弱，而且百八十人都长着一模一样的脸冲上去找砍，被打时血槽上直书就"兵卒"二字。同为三国游戏，这做杂兵的差距也太大了。

▲士兵甲："快来看，倒下的士兵丙长得也和咱们俩一样！"士兵乙："大惊小怪，整个官渡之战的兵卒长得都和你我一样。"

机器人

出处：机器人题材游戏

掌机也好，家用机也好，很多优秀的游戏都是以人类作为角色的；相反，一些机器人作主角的作品却越来越少，而且精品也乏善可陈，大概是"游戏以人为本"吧……这不什么道理那就……不过少不等于没有，像《红侠乔伊》里那个被打得直往下掉零件的杂兵，就是不折不扣的机器人。而且我们还有庞大的"《超级机器人大战》系列"做后盾，来自原作中的那些人气杂兵数起来实在是数不胜数。不过要说登场最多的杂兵，……仔细想了一下，原创机体如里奥F以及先期的战斗机、战舰等都可以算作是初期杂兵；而其他频繁登场的像是"《魔神》系列"的恶龙人名下的机械兽卡拉达K7倒是出场次数不少，因为几乎每作《机战》都有那两个水桶般的魔神登场。不过近期的掌机版反倒少了，有作品未出现"《魔神》系列"中那"些恶龙人"及的卡拉达K7等机械兽也都纷纷去登场，而且很多都被当在最初阶段被……家的洗礼。



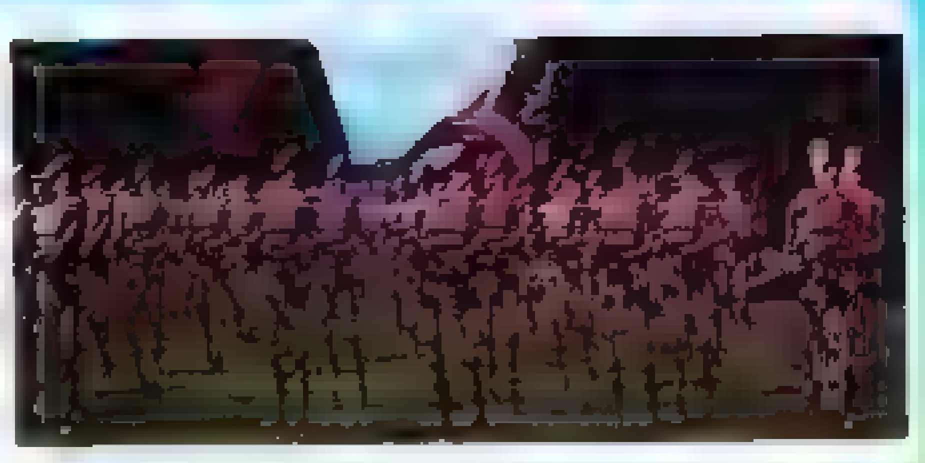
▲GX-25机械兽 卡拉达K7

还有一大类人气极高的杂兵型机器人，那就是来自"《高达》系列"的扎古了。扎古的型号众多，除了早期的试作型，还有宇宙战型、陆战型、防寒型等多种。这些扎古在UC 0079年的战争早期，为吉翁军大大争取了先机。黑色三连星、夏亚等优秀机师也都是凭借扎古得以扬名。早期的《机战》中，扎古也绝对算得上是无敌头号杂兵，但随着加入游戏的增多，杂兵也不断扩充，扎古们也只能在特定的关卡才出现了。比起"《机战》系列"，"《SD高达》系列"中的扎古才算得上是名副其实的首席通常级杂兵，敌方找扩都会有大量的扎古出现，甚至还有黄金扎古。

▲适应重力环境下作战的陆战型扎古Ⅱ MS-06J

还有一大类机器人杂兵玩家也会非常熟悉，那就是"《星战前传》系列"中的那些战斗机器人，虽然身份及在国内、日本的名气都大不如前面的扎古，但《星战》的知名度可是世界级的，因此，这些牵线木偶般的机器杂兵在全世界的知名度也不容小觑。这些战斗机器人

为野心勃勃的贸易联盟所属，以爆弹枪作为武器，其单兵作战能力不用说和扎古比，就是系列另一大杂兵克隆人也要比它们强上很多，如果碰上绝地武士，一群战斗机器人也无济于事，因此，这些家伙在电影中也同样是垫底的靠人海战术来制压平民的垫底级杂兵。

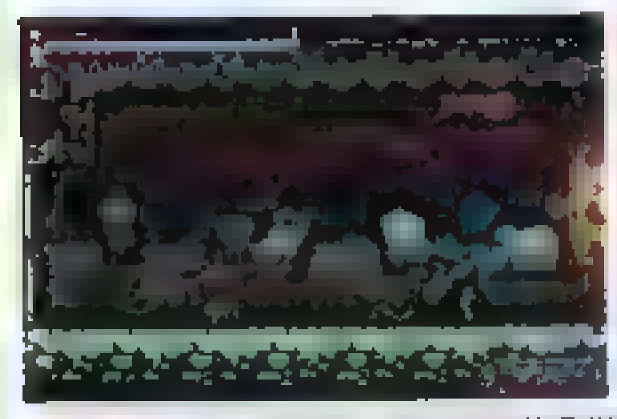


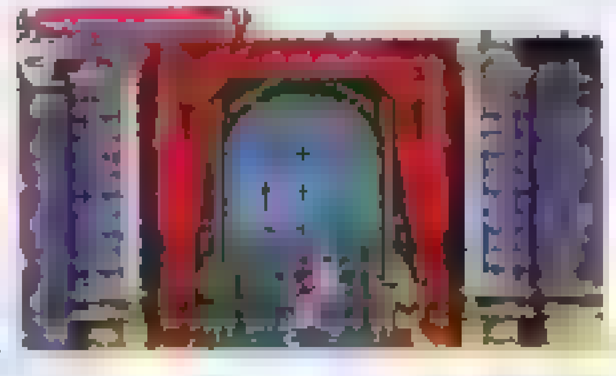
▶这种机器人也只能用人海战术了。

僵尸

不知道大家有没有在现实中碰到过僵尸，反正马修我是从没见过，不过从电影和古代流传的故事来看，僵尸不是靠蹦跳来吓人的；不过到了游戏中就不一样了，和我们平常在僵尸片里看到的那些在地下积攒了千百年尸气的僵尸不同，游戏中的大多是些烂得流脓掉肉的腐尸，这些僵尸自身尚且难保，又如何对付得了那些身手敏捷的主角们？游戏中的僵尸可以分为两大类，一大类是人死亡的尸体又从地里爬出来吓人的活死人，另一类则是活人感染病毒变成的没有意识的丧尸，前者主要出现在《恶魔城》《魔界村》这样的恶魔游戏中，后者出现的代表作品当然就是"《生化危机》系列"了。

如果论恐怖程度，相信从地里爬出来的死人更让人毛骨悚然吧？可是《恶魔城》中的僵





▲GBA上的《恶魔城》三作中的僵尸并不相同 《月轮》中的僵尸的装扮有些像僧侣 《白夜》中的僵尸腐烂得最为严重 《晓月》的僵尸造型上则更倾向于《生化》系列

尸实在是腐烂得太严重了，被它碰一下才掉1点HP（是被恶心掉的吧），没有任何威胁；而玩家抛出一把小刀便可将这些好不容易从坟坑里爬出来的可怜虫消灭掉。

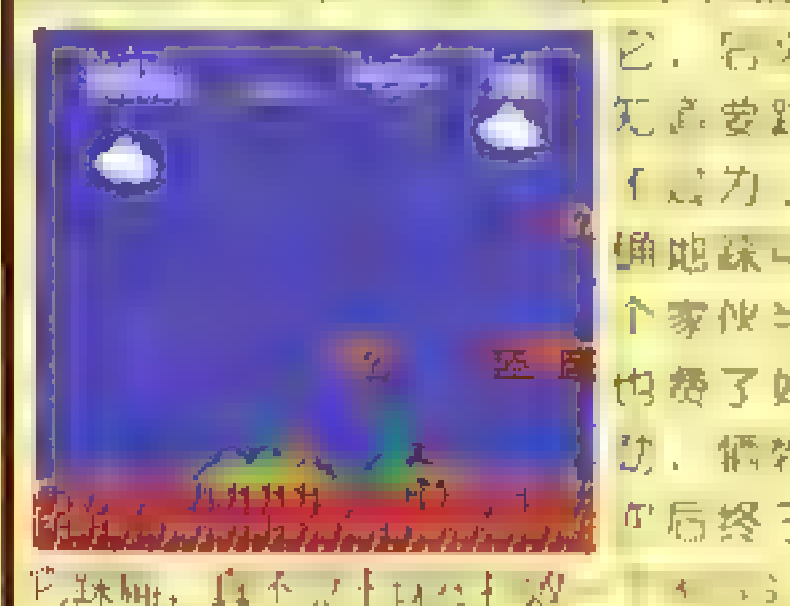
比起《恶魔城》里那些存在价值值得怀疑的活死人，在《生化危机》里摇来晃去的僵尸显然就难缠多了，防御力攻击力都要比《恶魔城》里那些腐尸高上许多，在初玩一代时，相信不少玩家还被这东西的"回眸一笑"给吓了一跳。

不过不管被吓没吓到，杂兵的命运最后永远是被玩家轻易消灭掉的，而且虽然有僵尸出没，但《恶魔城》也好，《生化危机》也好，现在这些游戏基本已经和恐怖无缘了，在吓不到人的情况下，即使是僵尸，也只得和酷栗宝、小流氓一个下场，惨！

杂兵盘点完了，下面就让《掌机王SP》各位小编来聊聊自己印象中的第一个游戏和杂兵吧——

LIKY

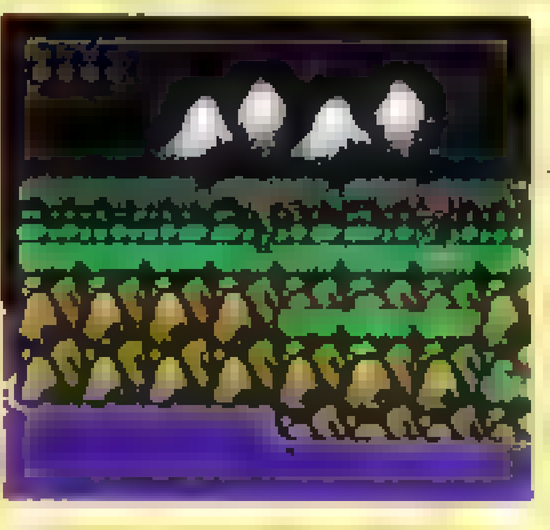
要说自己玩的第一款游戏，绝对不是FC的《超级马里奥》，因为最早[illegible]，但如果非要找自己打死的第一个杂兵，叫得出名字以及印象最深的还要算是《超级马里奥》中的那个"栗子头"(酷栗宝)。当时玩《超级马里奥》还是最初次接触FC，对手柄还不熟悉，挥着马里奥这样一个连走路都"打转"的人自然困难重重。面对游戏中的第一个敌人——慢吞吞挪过来的"栗子头"，刚开始时还手忙脚乱不已，后来才知道要踩，[illegible]为了狙踩中这个家伙当时也费了好大劲，牺牲多少个后终于将它踩扁，真不[illegible]



铭风

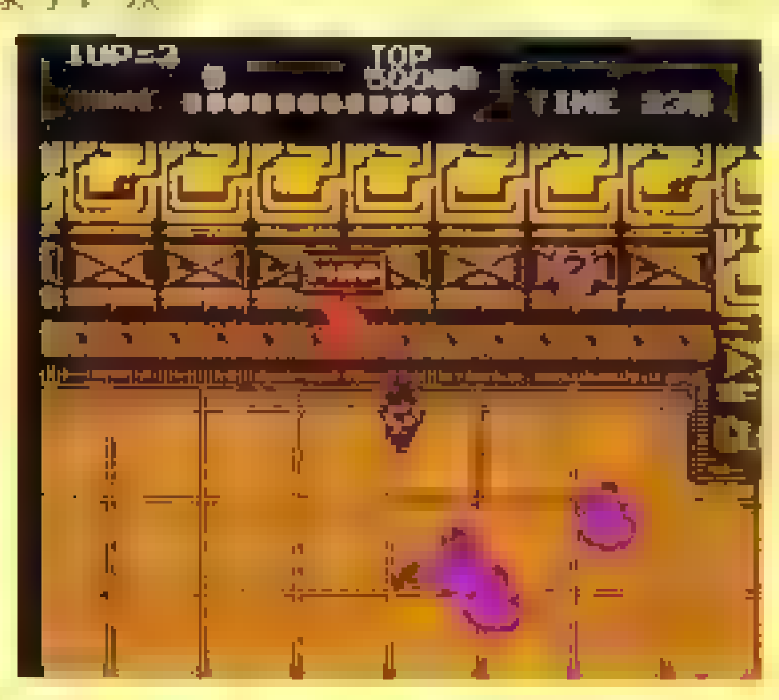
本人第一个玩的游戏是《坦克大战》，第一个打死的敌人自然就是《坦克大战》里最初级的普通坦克。

不过，真正的《魂斗罗》[illegible]。跟我一起玩的一个朋友家里也有游戏机，但只有《超级马里奥》，接着我们开始玩《魂斗罗》，不知道发子弹，碰上第一个小兵，这时他开始指点我们——要蹦啊！结果死了；他继续告诉我说："要踩头，踩准点。"说起来[illegible]刚接触游戏，也没想到试着按一下[illegible]，因为[illegible]，结果死了几次[illegible]指点[illegible]是恶搞啦



▲据说该杂兵是被国内玩家枪毙次数最多的第一炮灰

雷伊



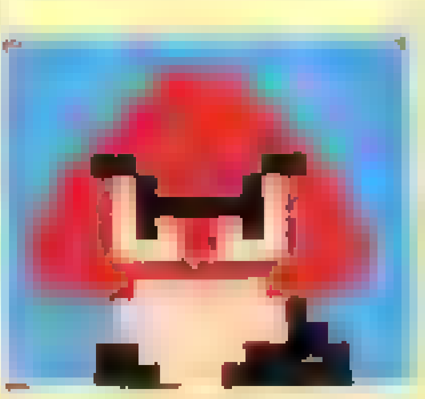
[illegible]第一个游戏[illegible]的《[illegible]神兵》[illegible]打死的第一[illegible]，自然就是《[illegible]》里[illegible]当时[illegible]什么也[illegible]《[illegible]神兵》[illegible]子弹[illegible]HO[illegible]第一次打死杂兵的[illegible]什么[illegible]

软饼干

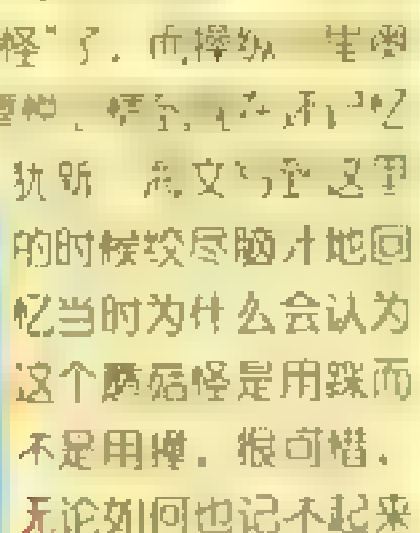
[illegible]基本的操作方式后便掏出仅有的[illegible]毛钱买了币，我们那里的游戏机是投币的，[illegible]然后让工作人员打开开关。HOHO，游戏开始啦！主角是个[illegible]骑士，攻击方式是投掷长枪。走到一处[illegible]大家知道是什么游戏了吧。虽然玩了不到两分钟就GAME OVER了，但小本饼干总算也人生以来杀了第一个杂兵，那就是《魔界村》的僵尸。说起来僵尸系的敌人永远是游戏界不可或缺的经典杂兵呢。

海文

世界上最著名的游戏角色是谁？答案肯定是我们敬爱的马里奥大叔；而游戏世界中最著名的杂兵估计也非"蘑菇怪"（酷栗宝）莫数了。当年海文还是一个拖着鼻涕的小P孩的时候，有幸在当时得到一台FC，并且还有一盘《超级马里奥兄弟》的卡带。而当时遇到的第一个杂兵就是这个丑陋的"蘑菇怪"了。[illegible]一脚踩扁"蘑菇怪"的[illegible]犹新。海文写到这里的时候绞尽脑汁地回忆当时为什么会认为这个蘑菇怪是用踩而不是用撞，很可惜，无论如何也记不起来了。不过海文猜想，大概是这蘑菇怪的形象就应欠揍吧……



▲把那只蘑菇怪放大[illegible]得有点欠踩



紫枫

公元1987年某日，还没来得及擦干鼻涕的紫枫（注：当时为小学一年级，普通学生，无"官职"）与帮小孩头一次在学校门口见到一个黑黑的摇杆式游戏机（不记得是什么游戏机了，大概是雅达利之流）：黑白电视机上几个硕大的白色方块飞来舞去，经老人点拨，才知道那最大的方块是可控制的飞机，而中等的那些是敌人，只有最小块就是所谓的子弹了。约站了三个小时之后，终于有幸摸了一把，并击毙了紫枫游戏生涯的第一个敌人——中等大的方块[illegible]一个敌人之后就不争气[illegible]本人一甩手，擦干鼻涕，不屑地哼了一声"什么破玩意儿。"此后，一直有好[illegible]没再接触过"TV GAME"

马修

[illegible]时候我们那的儿童引起出现了[illegible]

[illegible]

此是第一次开始游戏[illegible]

真正干掉敌人是[illegible]那次老妈和我发现[illegible]得多的游戏机，小小的，红白相间，连接着电视，5元一小时，老妈[illegible]了半小时的钱，大概老妈也[illegible]我去[illegible]

那[illegible]的是《[illegible]》，[illegible]游戏的我在游戏[illegible]个牛仔一样的家伙[illegible]了起来，[illegible]还是打死了游戏生涯的第一个杂兵，呵呵

胧月

[illegible]

[illegible]简陋的[illegible]，而我老控制着在海面的小轮船[illegible]画面下横穿而过的物体为敌[illegible]第一关从下方游过的[illegible]幸，并且[illegible]有效[illegible]大体就是我的[illegible]，然后他握着我的手进行游戏，[illegible]

和现实中的[illegible]一样，游戏中的杂兵也注定着属于它们自己的平凡生活[illegible]地地为它们的老大尽继[illegible]之力。在宏大的游戏世界中，杂兵[illegible]的生产和生命[illegible]但是正由于有了他们的牺牲，才有了我们的快乐；[illegible]我们的[illegible]被脚踩、被炸弹崩、被枪扫等等之上。[illegible]小人物[illegible]大世界[illegible]策划这样一个专题[illegible]平日默默无闻的杂兵们[illegible]的同时[illegible]

掌机七大不可思议事件

编 马修

近年来，经常听到类似于"校园七大不可思议"一类的东东，内容基本上就是各校园里存在的超乎常人想象的七个事件（为什么每个学校都是七个……）通常与"灵异"、"鬼魂"一类的可怕字眼挂钩。如果读者大人您是想因为想看"灵异类游戏"而来的话，那么很遗憾，本文与"灵异"、"鬼魂"什么的完全无关，但却与"传说"和"流言"有很大的关系，也许您没听说过，也许您甚至亲身参与过这些"传说"，没关系，本文向您一一道来。

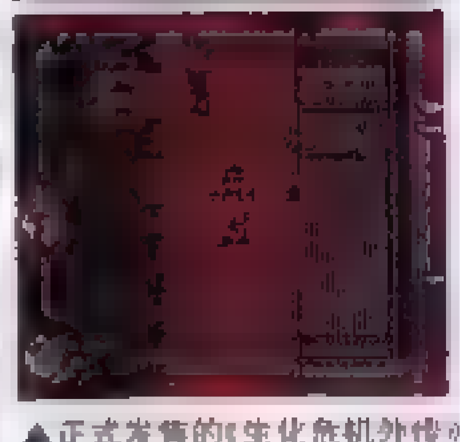
本文仅代表作者观点，与本刊立场无关。

不可思议之一：扑朔迷离的《生化危机》掌机版

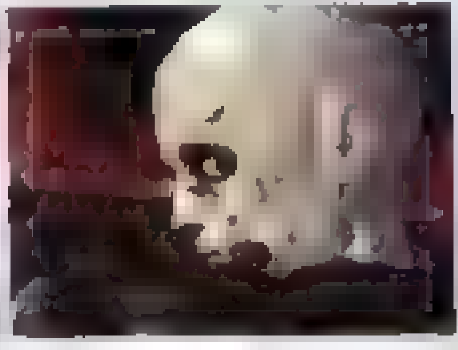
不知是不是凑巧，本文的第一个游戏确实也是一个恐怖游戏。话说《生化危机》(PS版)出名之后，Capcom将其相继移植到SS和PC上，再度得到好评。续作也不遑多让，《生化危机2》、《生化危机3》等使"《生化》系列"走向了黄金时期。1999年正值GBC全盛年代，于是就有消息说《生化危机》初代将向8位掌机GBC上进行移植。您先别笑，当时的Capcom确实证实了这条消息，而画面嘛……毕竟因为GBC机能实在太有限，根本无法与PS相提并论，但是厂商仍然在不可避免的缩水之下最大限度地保留了原作的画面精髓。不信？上图：

从图上可以看出，尽管GBC版的《生化危机》画面确实粗糙到让现在的人们难以接受，但请别忘了，这可是机能比FC高不了多少的GBC！当时公布的这些画面确实让很多人跌破眼镜，也让很多人对GBC的机能重新进行了审视。可惜的是，估计是因为最后开发的结果不容易让人满意，这个游戏最终胎死腹中，成了真正的传说(个人认为这个游戏应该叫《生化危机0.5》)。不过，这些画面的公布确实让确实吊足了生化迷们的胃口，让他们更加期待掌机上的《生化》。

后来，《生化危机外传》真的在GBC上推出了，但是……即使是像笔者这样的超级《生化》迷，也不得不说："这个游戏好差！"游戏采用了2D俯视视角，平常看起来貌似一个RPG，战斗中切换成看似PS的画面，可遗憾的是这一切都做得极差，组合起来就是一个四不像。其实，如果你真想要练练自己的反应能力，(注意不是枪法)GBC上生化的"枪中心脏"系统倒是很不错。笔者至今也不明白为什么准星晃动得那么厉害，难道是主角太紧张了？

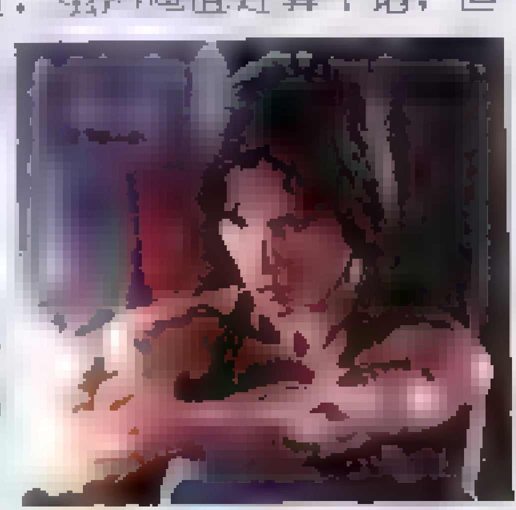


▲正式发售的《生化危机外传》

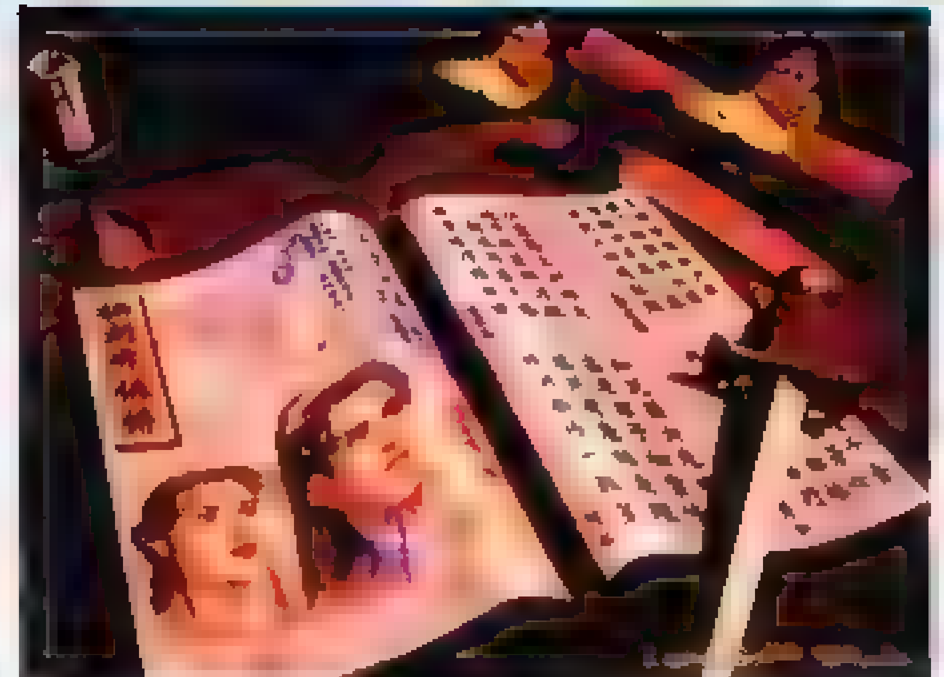


▲GAME COM和NDS版《生化危机》中的僵尸

此外，《生化危机2》还曾在一部叫做GAME COM的掌机上移植过，虽然画面还算不错，但操作感极其恶劣。当然，对现在的掌机玩家来说，想在掌机上体验《生化》，还是去玩NDS上的《生化危机 死亡寂静》吧，别去翻老作品了。



不可思议之二：似是若非的《仙剑奇侠传》GBC版



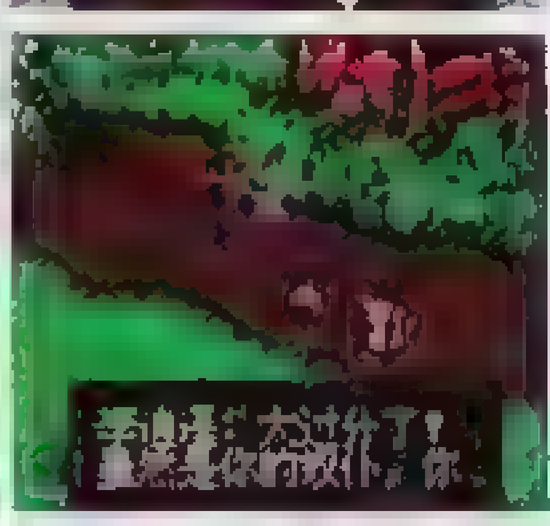
提起最经典最著名最催泪的国产RPG（"国产"二字语气特别重），大家第一个想起的肯定是《仙剑奇侠传》。自199□年在PC上登场以来，这部神作十一年间感动了无数的中国玩家，影响远远超过同时期的多数著名游戏；而199□年本作在SS上的移植，更是让众多不碰电脑的TV玩家也领略了本作的魅力；前年的电视剧版《仙剑奇侠传》虽在编剧上大受批评，但还吸引了更多原本不认识《仙剑》的国人。

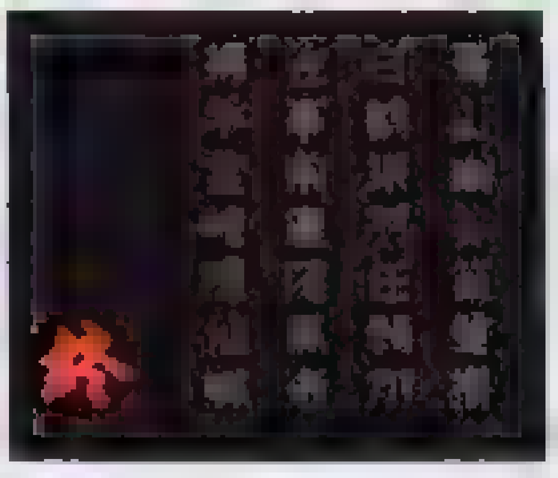
《仙剑》这个十年前的游戏，不但对电脑的要求超低，技术要求估计连一些机种如SFC都能完美达成，

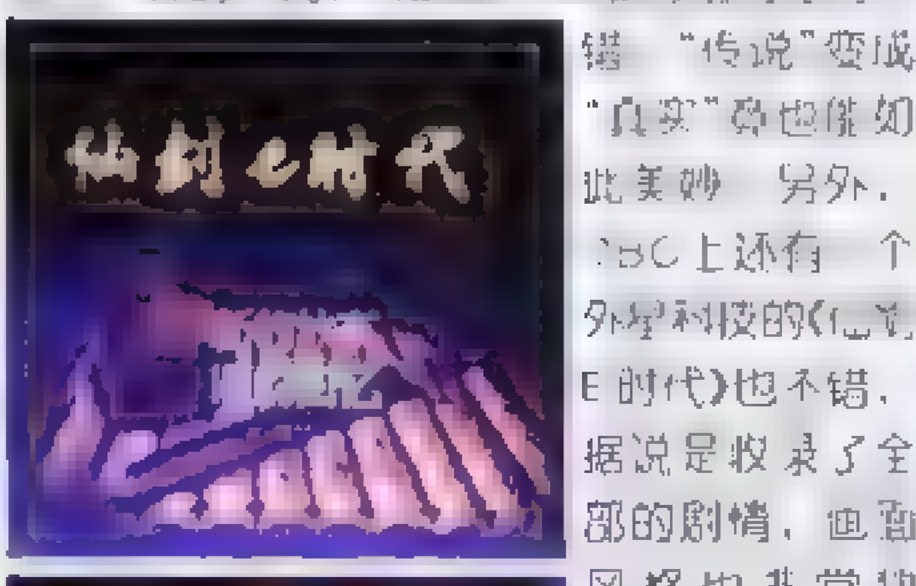
这就让很多有一定技术基础的玩家开始考虑本游戏的移植问题。SS版的《仙剑》固然移植得很完美，但SS在国内的普及率也可以说是惨不忍睹。不知从什么时候开始，国内的一些电玩店在游戏杂志上登的GBC广告中悄悄地增加了一个叫《仙剑奇侠传》的名字，开始不引人注意，后来时间一长，就让N多玩家对其进行猜想，有人宣称消息为真，有人宣称受了骗，也有人对其进行观望，众说纷纭，其热闹程度甚至和著名谣言"魂斗罗水下八关"有

一拼。不过，在多数人认为这不过是个骗局后，有人拿出了"消息是真"的确凿证据，猜想热潮随即退去。

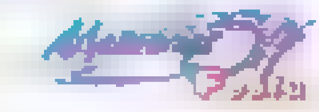
后来，经过玩家们的努力，此游戏的ROM终于被DUMP出来，让全国的《仙剑》FANS为之疯狂。原来，本游戏是某个小厂移植的，移植后改名为《英雄剑》，画面与原作几乎一模一样，可以说以GBC的机能达成原作那种"伪3D斜45度角"的画面并不容易，也让人不得不佩服那家厂商的实力。剧情上也是只字未改，只是因为容量限制而只将剧情进行到了锁妖塔，（不过这正好"免除"了林月如之死，传说中的"完美结局"啊。）战斗也是原汁原味，甚至可以使用原作中著名的"五神召唤"；不过音乐确实太烂了点，虽然全篇都用经典的《蝶恋》和《比武招亲》，但听起来确实是受罪，最好关掉音乐玩。总的来说，《仙剑》GBC版移植得相当不错，"传说"变成"真实"竟也能如此美妙。另外，GBC上还有一个外星科技的《仙剑E时代》也不错，据说是收录了全部的剧情，画面风格也非常独特，笔者虽然没有见过，但《掌机王SP》15辑上有很多掌机版《仙剑》的详细介绍，大家可以去看看。







不可思议之三：充满玩家怨念的《秋之回忆》掌机版



▲WSC版的《秋之回忆 节日祭》。

虽说《秋之回忆》(以下简称《MO》)的名气赶不上众多大作，但其在文字恋爱AVG中的地位可是雷打不动的。目前PC版的《MO》前一作(第三作其实是第四作)均有中文版，以其精美的人物设定、动听的音乐及超级感人的剧情，吸引一大批玩家成为《MO》的死忠。

制作厂商KID曾经在掌机上制作了人气颇高的"《口袋恋爱》系列"，虽然比不上"《心跳回忆》系列"，但其凭借极高的素质也使大部分玩家在掌机里权尝了恋爱的滋味。有这样的背景，自然会有很多玩家期待《MO》这一经典系列在掌机上的移植。

▲KID在GB上制作的人气恋爱游戏《口袋恋爱》

没错，KID后来确实在掌机上推出了两部《MO》的游戏。不过，一个在WSC上登场，是个奇怪的与《MO》初代的女孩们玩牌的游戏；一个在NGP上登场，把"Pure"(初代关于主角的游戏的外传)独立出来作为一个游戏。WSC和NGP的机能固然不错，但受众最多的GBC竟然没有移植。难道GBC真的不适合做《MO》么？你看看人家《心跳》或者自家《口袋恋爱》的表现！就算GBC机能不够，但在WSC和NPG上做的《MO》素质却都很一般啊！这样的移植绝对会冲上不少玩家对掌机版《MO》的怨念(在GOOGLE上找了近四个小时的笔者便是一例)。后来，国内有玩家放出了自制GBA版《秋之回忆》的DEMO，终于让众FANS有了盼头。

▲NGPC的《秋之回忆外传

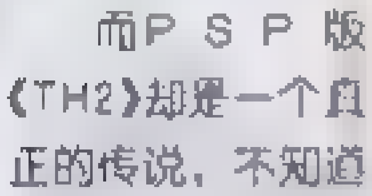
不可思议之四：[illegible]《TO HEART2》[illegible]

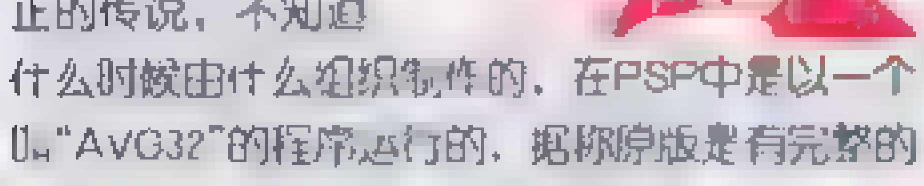
《TO HEART2》(以下简称《TH2》)是近年来人气极高的恋爱游戏。自2004年末在PS2上登场以来，在日本和国内均受到了FANS的追捧。PC版发售甚至引发了排队现象(虽说这是个移植版是18X的)，这是在著名恋爱游戏《心跳回忆》发售数年后难得一见的场面。

简单的游戏系统、动人的音乐、温馨平和的剧情，尤其是超"萌"的人物设定，使《TH2》的人气一天天走高。而改编成动画后，"平平淡淡才是真"的感觉更使《TH2》的人气继续猛涨。大概制作公司AQUAPLUS自己都没有想到，没有推向掌机市场的《TH2》，竟在两大掌机GBA和PSP上相继出现。笔者将《TH2》的同人游戏列为"七大不可思议"之一，不光因为笔者对《TH2》的疯狂追捧，也因为这两部同人游戏实在是太出色了！

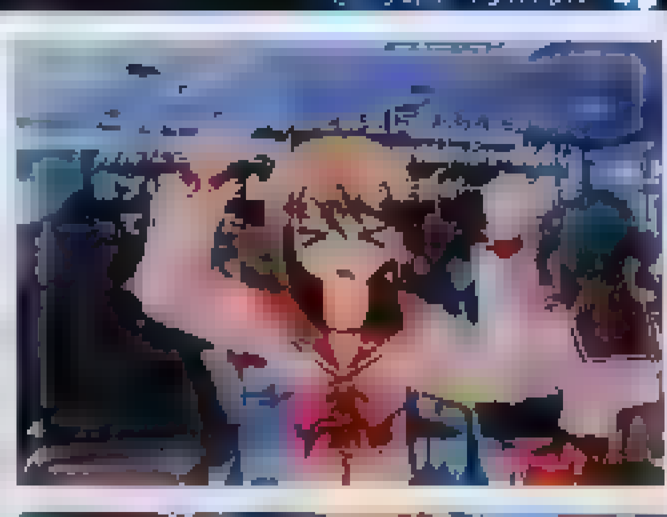
GBA版《TH2》由日本著名同人游戏组织"帽子屋"制作，这个组织制作的同人游戏一向有着

相当高的质量，而他们在制作《TH2》时明显更加用心：采用256Mb的GBA卡最大容量，收录了PS2版完整的片头动画和完整的片尾曲，老实说在看到片头动画时我甚至一度怀疑自己是否在玩GBA游戏，由于卡带容量关系没有收录语音，但原作的剧情、细节一个不少，BGM也根据GBA的机能重新制作，感觉很舒服；而通关后还追加了相册，可以观看CG……这简直就像是AQUAPLUS原班人马打造过的一样。





而PSP版《TH2》却是一个真正的传说，不知道什么时候由什么组织制作的，在PSP中是以一个叫"AVG32"的程序运行的，据称原版是有完整的片头和片尾，但笔者下的版本没有……经过测试，PSP版竟然收录了完整的语音，这给人的冲击不可说不大，恋爱游戏就是要有语音才玩得有感觉啊，虽然没有16:9的画面，但AVG该有的功能如快速跳过动画等一应俱全，甚至还可以改变字体。目前问题只是在于转换场景时会随机"音乐混乱"，只要退出再进即可，还有在玩到了3月2?日时会自动死机，该问题好像到现在还没有解决，这也使笔者在PSP上打穿《TH2》的梦想破灭，希望只是因为笔者自身的"人品问题"。总的来说，这两个同人移植游戏实在太强，没有辱没《TH2》的名声。不过，更可惜的是，这两个同人游戏现在很难找到，虽然它们确实存在。



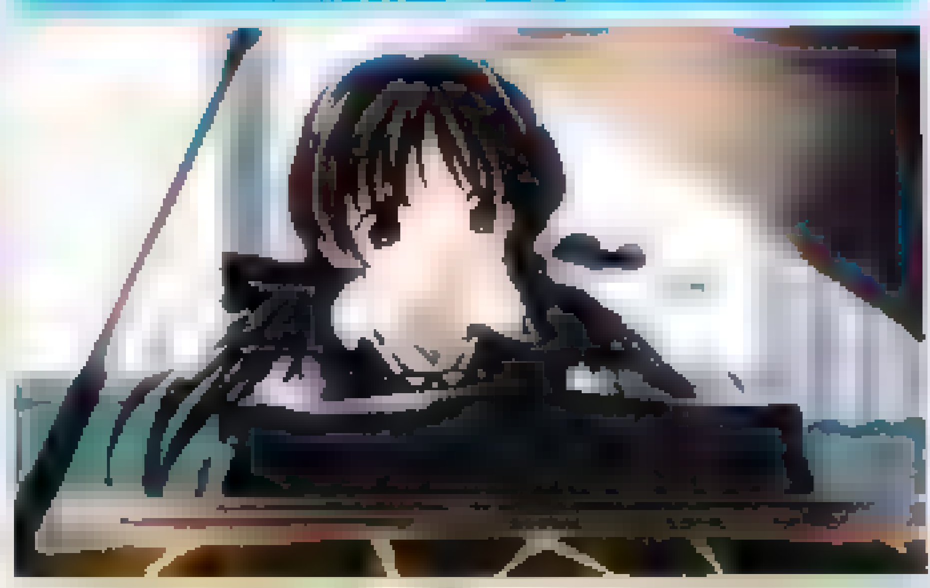
不可思议之五：若即若离，没有消息的同人游戏

掌机的平台是开放的，容易被破解（事实上现在的当红掌机均已被破解，好惨），这就给了各位玩家和技术人员们一个开阔的空间，自制软件和同人游戏层出不穷。关于同人游戏《掌机王SP》曾经有过专门介绍，我在这里就不想再赘述了。笔者想介绍的是几款国内宣布开发，却到现在还没有消息的GBA同人游戏。

心跳回忆

2003年，著名汉化小组"星组"宣布正在开发GBA上的《心跳回忆》，暂定名为《心跳回忆 for GBA》，并放出了多张图片和DEMO。从当时的画面上来看，星组《心跳回忆》的画面秉承了原版《心跳》的风格，比GBA版的《心跳》更上了一个台阶。无论是日常生活指令画面还是事件画面，都有板有眼。而星组甚至宣布还会加入一名原创角色并加入新的特殊事件，这更加深了《心跳》FANS对其的期待。不过到现在，这个游戏已经没有任何更新消息，虽然星组对其他游戏的汉化工作并没有停止。

秋之回忆2



网上曾放出了一段DEMO，里面有《秋之回忆2》的著名角色白河萤的一段剧情，虽然很短

但挺符合原作的风格，而DEMO末尾的"敬请期待"也让《MO》FANS欣喜若狂。可是至今却再无音信……

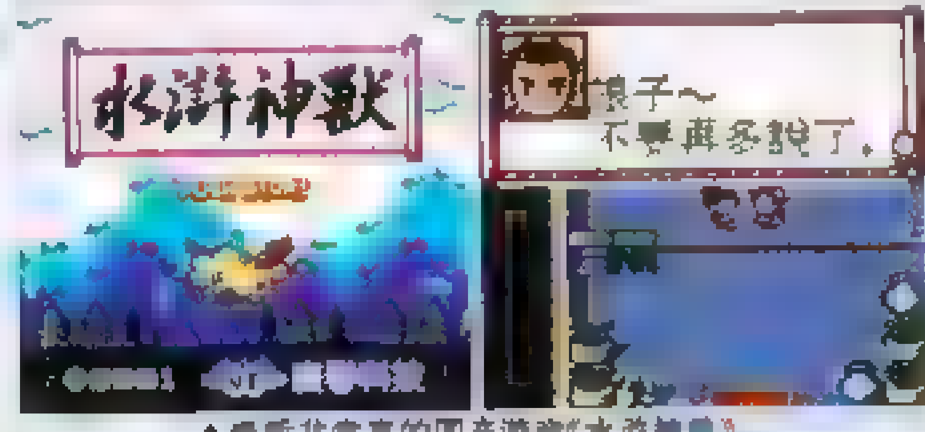
仙剑奇侠传

2003年，国内著名同人游戏组织"混沌星辰"（此组织曾开发过很多GBA的实用软件和游戏）的乐水宣布离组，同时宣布将独自一个人把《仙剑奇侠传》移植到GBA上。这一消息几乎是爆炸性的，因为有GBC版《仙剑》的基础上，以GBA的机能移植《仙剑》确实没有问题。可惜，此后就没有任何消息更新了。

相信大家和笔者一样都不会去责怪这些组织或个人，毕竟无论开发游戏还是汉化游戏都是无偿的，辛苦程度绝非普通玩家能够想象的。当然，这些游戏可能真的是成为"只在传说中存在的游戏"了。

不可思议之六：[illegible]"玩家制造"的国产游戏浪潮

严格讲，这里介绍的"国产游戏"应该叫做"同人游戏"才对，原因是它们大多数并未经过官方授权，而且通常都以移植家用机为主。与GBC版《仙剑》一样，这些厂商选择的移植对象多数是一些比较著名的游戏，不过移植的效果可就参差不齐了，既有再现原作风采的，也有与原作风格分道扬镳的。还有这么一个有趣的现象：这些游戏最早均是由广告登出，然后像《仙剑》一样被争论，最后由玩家DUMP出来消除众人疑惑。由于这些移植游戏实在太多太杂，使得真正有厂商原创的游戏反倒不多见了。当然，不要因为这些厂商小或没有名气就小看它们哦，它们制作的众多国产游戏质量均不输于同类游戏，虽然在模式上会仿照知名游戏，但这总不是全部。



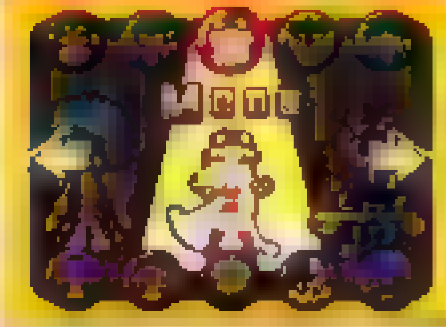
▲素质非常高的国产游戏《水浒神兽》

以著名国产GBC游戏《水浒神兽》为例，这个游戏玩了之后就会发现明显的仿照《口袋妖怪》的痕迹，但剧情上却做得相当有特色，搞笑，还借用了中国著名古典小说《水浒传》的世界观，使"XX星"均变成了神兽，创意十足一绝，难怪笔者有个朋友说其"青出于蓝而胜于蓝"呢。这股"国产浪潮"一度让玩家们对国产游戏产生兴趣，也让人们见识到"中国其实不缺好游戏"。不过，国产厂商们总是喜欢对已经过气的机种进行研究，而国内玩家喜欢"主流主机"如PC、MD、GB等，玩家们也只能在某主机已过时几年后才能见到优秀的国产游戏，这不得不说是一个遗憾。也许，因为厂商们吃透了这些机种的性能而且甚至有能力生产（不用怀疑，上述几种主机均有D版）了，才会有国产优秀游戏的出现。这确实也是只有在国内才会出现的不可思议的现象。

不可思议之七：难以置信的"掌机逆移植"

最后介绍的，恐怕是本文最大的"不可思议"，那就是"掌机逆移植"！需要说明的是，"掌机逆移植"是笔者的自创名词，指的是由掌机游戏向家用主机移植。以前GB、GBA等掌机的机能远远差于同时代的家用主机，但上世纪90年代中以后，掌机市场越来越大，在掌机上不乏成功的原创游戏，因此总有厂商想将其移植到家用主机上继续赚钱，这种情况无论是国外还是国内均有。

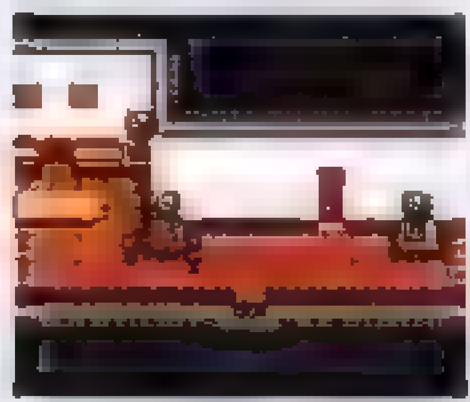
国外方面，很多游戏在掌机上原创出来，



▲最具代表性的逆移植作品：NGC版《瓦里奥制造》与PS2版《超级机器人大战OG》

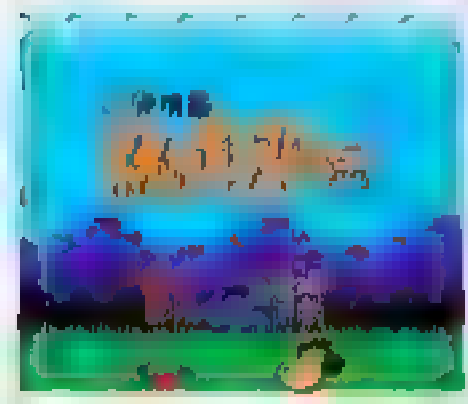
除个别不厚道的厂商直接搬上改都不改的可能)。其中，"逆移植"的最典型代表当属已发售很久的NGC版《瓦里奥制造》与前不久[redacted]宣布的PS2版《超级机器人大战OG》，前者增加"4人同乐模式"魅力倍增，后者从公布的画面看来极具值得期待。即便如此，"在掌机基础上向家用机上制作系列最新作"这种方式，仍比纯粹的"逆移植"要多得多。

相比之下，国内的厂商就没那么厚道了，他们的通常做法是将著名掌机游戏向比掌机机能更差的家用机移植。这样一来，不但"方向"是"逆移植"，连技术水平都变成"负增长"了。要说它们移植得像样一点也就罢了，偏偏这些游戏的"逆移植"均差巨差无比，让人忍不住



▲很"不可思议"的FC《生化危机》（盗版）

极受欢迎，制造厂商将其"逆移植"到当红家用机上倒也无可厚非，也许还能根据家用机机能较强的特点加强画面或者加新要素，当然也不排



▲FC版的《口袋妖怪 金》（盗版）

想砸机子。最典型的例子当数FC上的《口袋妖怪》——你不给版权钱也就算了，这"游戏"画面差强人意、调敌莫名其妙、战斗云里雾里、剧情残缺不说、音乐烂到极佳——这样一部烂到极点的《口袋妖怪》，相信最狂热的口袋饭都不会有玩它的想法。还有个更极端的，移植的是《生化危机》初代，用的是GBC版《生化危机外传》的战斗系统——烂作还要抄袭烂作，结果自然是超级烂作了。

"掌机七大不可思议"终于介绍完了，不知各位看官有何想法。俗话说"一千个人眼中有一千个哈姆雷特"，这里这些"不可思议事件"当然是笔者个人观点。不过，就冲着这些"传说"和"不可思议"，我们心爱的掌机就有自己独特的风采——"没有传闻的名人是不存在的！"同样，没有"传闻"的名机也不存在。而正因为"传闻"和"不可思议"，主机也多了一份神秘和独特。在本文最后，再给大家一个忠告

本文内容，纯属现实，
如有雷同，绝对无误！

文 宇轩
编 软饼干

红红的衣服，红红的帽子，蓝色的背带裤外加大胡子，你会想到什么？没错，是马里奥大叔。全球身价最高的游戏人物又回来了！《新超级马里奥兄弟》给我们带来的不仅仅是快乐，不仅仅是怀旧，更多的是一种感动，一种久违的感动。

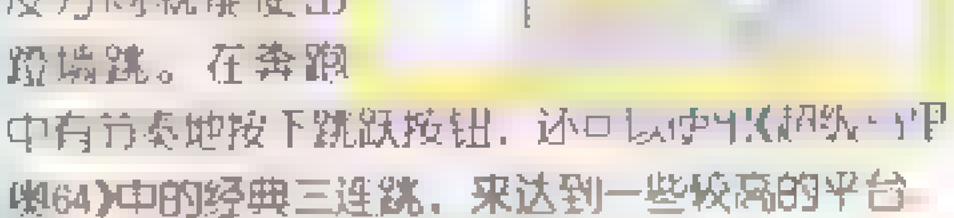
超级马里奥再次为营救公主而展开大冒险！

操作方法

本作的操作沿袭了系列的优良传统，简洁到令人惊叹的地步。好的动作游戏并不需要复杂的操作。游戏中共有两套操作方式，下表列出的是默认设置，当然你也可以根据自己的操作习惯随意更改。玩《马里奥》系列，手感一向最重要。

十字键	控制大叔移动
X、Y	加速跑、发射火球(限白衣马里奥)
	抓取乌龟或道具
A、B	经典的大叔跳
十字键↓(空中)	更经典的大叔强力坐蹲
触摸屏	使用道具
START	暂停

在靠近墙壁的地方同时按下跳跃和十字键的反方向就能使出蹬墙跳。在奔跑中有节奏地按下跳跃按钮，还可以使出《超级马里奥64》中的经典三连跳，来达到一些较高的平台。



宝物大全

记得笔者还处于"幼儿"时期的时候，就听说"小霸王"游戏机上有一个超级好玩的游戏叫"采蘑菇"，当时还不明白为什么，直到看见那长胡子的小人从石头里顶出一个蘑菇，吃下去后变得好大。(记得当时玩好回家还吵着要我妈煮蘑菇汤。)时隔多年，"采蘑菇的大叔"又在采些什么了呢？我们来看看吧！

金币 "钱"是不需要多解释的东西，满100个就奖励一条命。

蘑菇 变身成大马里奥，被攻击后恢复到普通马里奥。

鲜花 变身成白衣马里奥，可以向前方发射弹跳的火球。

巨型蘑菇 哇塞！好大的蘑菇。吃下之后大叔变身成巨型马里奥，可以摧毁一切挡路的敌人和障碍。遗憾的是有一定时间限制，时间到了自动恢复到大马里奥。在变身期间根据毁坏程度可以积累奖命槽，最多1次可以获得5条命的奖励。在巨型马里奥状态下进行坐蹲能从天空震落一定数量的金币，但有时候也会碰到如雨点般下落的[illegible]

微型蘑菇 这么小的蘑菇，一口都不够吃。造成大叔得了营养不良，缩成微型马里奥，微

型马里奥可以通过一些极其细小的通道，并且拥有超强的跳跃能力，还能在水面上行走。不过攻击力弱了许多，必须使用坐墩才能压跨敌人。大关的分支路线都要靠这个形态才可以打开，此状态一旦被攻击后即死。

奖命蘑菇　绿色奖命蘑菇大多都隐藏在看不见的石块中，吃到就能奖励1条命。

蓝龟壳　估计大叔也学乖了，知道硬拼有时候不一定有用，所以在本作，只要吃到蓝龟壳，就能换成乌龟装。在此状态下按↓就能缩进龟壳中，任何攻击都不起作用。加速跑之后，马里奥会自动缩进龟壳中滚动前进，处于无敌状态，不过惯性太大，碰到悬崖地段很容易就滚下去了。

星星　无敌的星星在本作出场次数不多，但和前作比起来，本作的星星除了使马里奥无敌外，跳跃能力和移动速度也能增加不少。

星币　本作新增加的搜集要素，每一个游戏关卡都有3枚星币。奖励关卡和隐藏关卡都要消费一定量的星币才能打开。

本作中当你重复吃到相同的道具或是在奖励关卡中抽到相应的卡片，就能把道具保存到右下的道具栏中，触摸即可使用。道具栏的位置只有一个，得到新的道具后会自动覆盖，像缩小蘑菇这种珍稀道具得到后还是留到关键时刻使用吧。

游戏模式

马里奥的世界

游戏的单人模式，操纵马里奥大叔在蘑菇王国中冒险，找回被抓走的碧奇公主。这个经典的模式包含了8个大关卡，每个大关卡又分为数量不等的小关，共计80关之多。加上众多的分支、隐藏要素，一定能让你一饱"手"福。地图版面上蓝色的圆点表示已经通过的关卡，红色的圆点表示未通过的关卡，要塞是小BOSS战关卡的标志，一般在每大关的中央，都是各具特色的BOSS战。另外还有4种奖励关卡，需要收集或消耗一定数量的星币才能打开，它们是：

红色蘑菇房　随机得到一个道具。

绿色蘑菇房　通过撞击方块来得到奖励蘑菇，其中X2是把所得到的蘑菇数量翻倍，一但顶出了魔王库巴，奖励就结束了，最多可以一次获得12条生命。

棕色蘑菇房　得到一个巨型蘑菇。

另外本作还新增加了用于跳关的大炮关卡，开启大炮关卡的条件比较复杂，在下面的流程中会有详细介绍。

本作的存档方法和以前的作品大不相同，只有第一次完成要塞或城堡关卡才会出现记录提示。另一种方法是购买奖励关卡，购买成功后也会出现相同提示，不过次数有限，使用的时候要计划好。好在一周目后就没有那么麻烦了，直接在大地图上按START就可以随时记录。当玩家在某关行程过半的时候，下屏的地图上会出现一面小旗子，如果大叔在随后的冒险路上不幸死去，那么该关的时候就从这里开始。这个新要素给很多动作苦手带来了福音。

[illegible]

充分利用NDS机能的小游戏模式。这个模式和《超级马里奥64DS》有些类似，有些小游戏甚至就是照搬过来的，但与后者最大的不同就是，本作所有的小游戏都可以和朋友联机对战，并且增加了专门的对战模式。这使得游戏本身的乐趣大大增加了。有时候在马里奥的世界中玩累了，换换口味，休闲一下也不错。

[illegible]

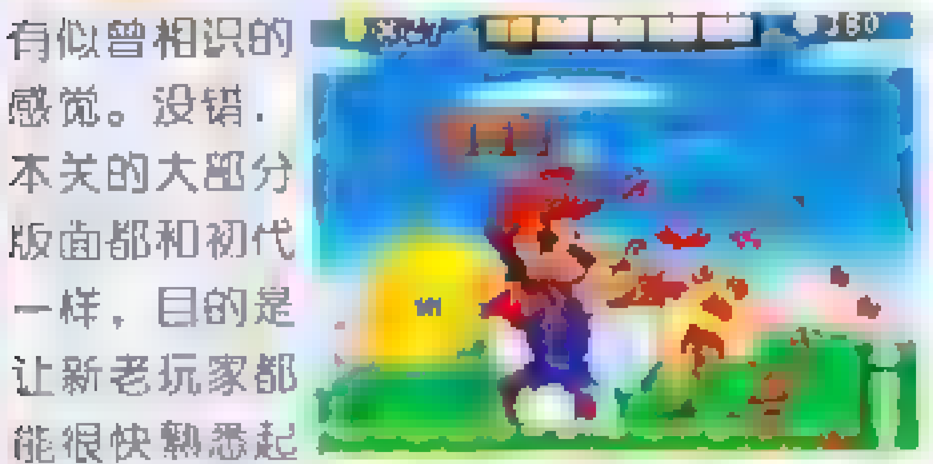
非常有意思的双人联机模式。在这个模式里，你和你的对手分别要控制马里奥、路易两兄弟，在规定的时间内共同搜集、相互陷害，最后找到所有的星币到达终点才算胜利。

马里奥的冒险征程（全金币收集）

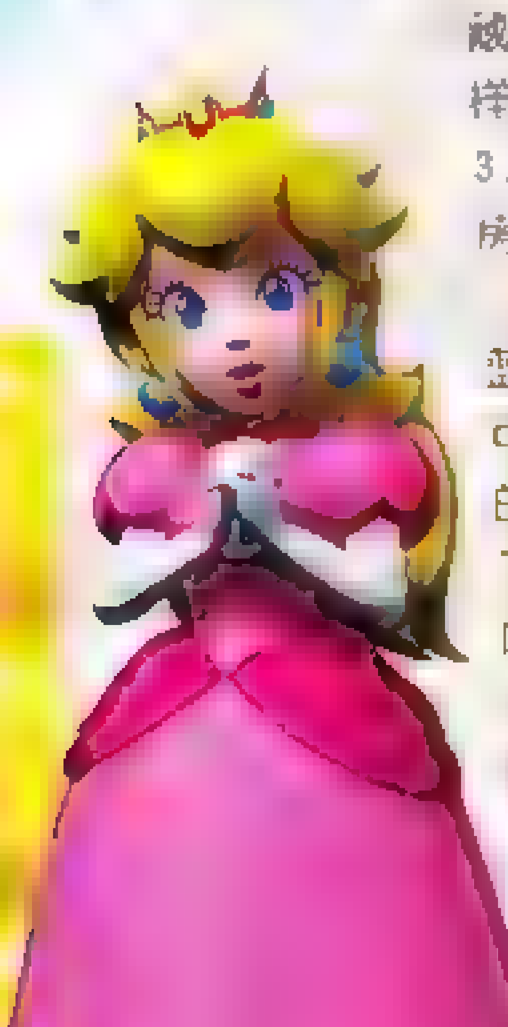
蘑菇王国的白天充满着宁静安详的气息。某日，马里奥大叔手挽着公主在草地上浪漫地走着，一切都是那么的美好。突然，一道闪电从天而降，击中了公主的城堡，身为水管工兼蘑菇王国附马的大叔立刻神勇地抛下公主，向城堡扑去。谁知，这只是库巴父子的[illegible]阴谋[illegible]（为什么每代开头都是差不多的被拐情节？难道碧奇公主有被绑架癖的传说是真的？－－||）

WORLD-1

玩过FC版1代的朋友在开始时都会有似曾相识的感觉。没错，本关的大部分版面都和初代一样，目的是让新老玩家都能很快熟悉起来。[illegible]枚星币的前两枚就在前进路上的显眼位置，第三枚隐藏在关卡后期的一个水管内。关卡中期的一个砖头内是巨型蘑菇，新老经典就在这里交汇了。



是不是又觉得眼熟？没错，地下关卡也是《超级马里奥》的经典版面之一。三枚星币都很容易发现，只有最后的那枚星币要利用翘板的特性，先把其中一端弹起后快速奔跑得到。本关还隐藏着游戏的第一个分支，在最后的翘板时跳到整个版面的最上端，直接从画面外走过去，就会看到代表隐藏关卡的红色海盗旗。这样通关后除了开启关卡1-3，还有奖励关卡1-蘑菇房子。



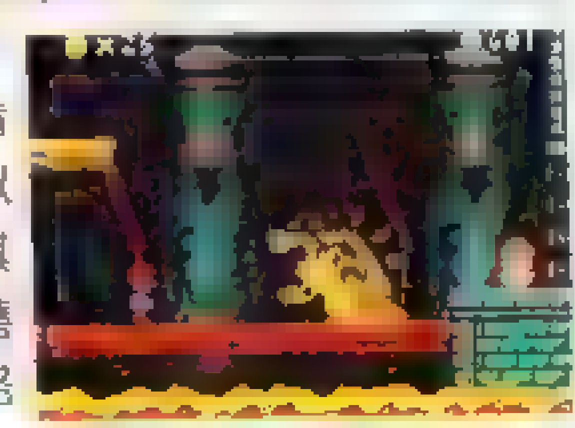
新出现了一种蓝色的螺旋弹簧，利用它可以使马里奥跳跃至很高的地方，如果这时候按下方向键的↓，更可以向下方使出无敌的螺旋冲刺。第一枚星币就是靠这个弹簧在空中获得。

后期的红色蘑菇平台有一定弹性，看准时机按下跳跃也能到达较高的地方。剩余两枚星币都在高处的平台上。

关卡开始不久就可以发现第一枚星币，有时会被移动的岩石遮住，但相对还是比较显眼。石化乌龟对火球有免疫效果，而且即使踩死后也会很快复活。路上的绿色水管起到了大炮的作用，进入后自动弹射至高处。用虚线描绘的小方框其实是隐藏的金币，只要经过一次后就会显示出来。第二枚金币在那排隐藏金币右侧的黄色门内，里面的石块都会移动，千万小心。另外这个地方还有更大的秘密，右上角的石头空档其实是一个隐藏通道，如果有蓝色乌龟装的[illegible]以到达[illegible]海盗旗处，从而开启1-大炮关。第三枚星币在黄色门的右侧，[illegible]要小心两边密密麻麻的刺[illegible]。最后进入红色的门就是小BOSS战，可爱的小库巴只会跑来跑去，踩三下就能轻松结束战斗，用白衣马里奥的火球对付它更加简单。终于[illegible]了被绑架的碧奇，可马里奥大叔却眼睁睁地看着小库巴拖着公主逃跑了。看来大叔还没有过足英雄瘾[illegible]

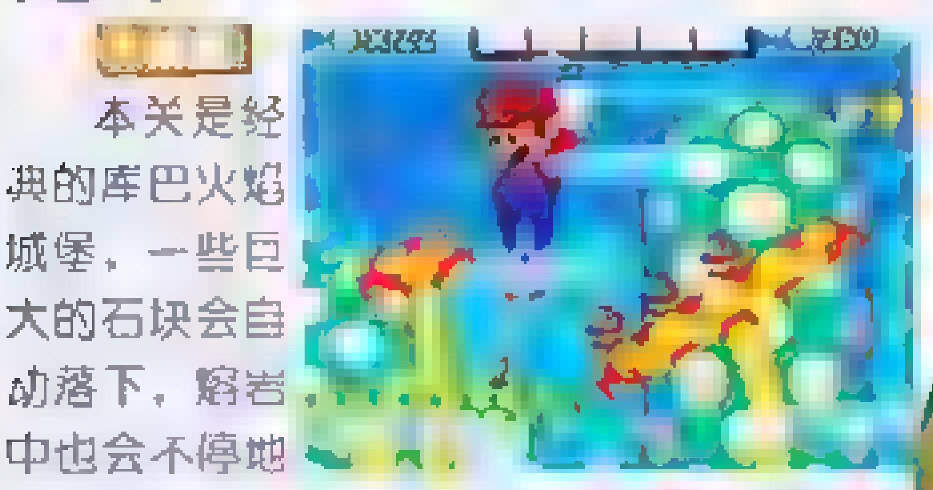
第一枚星币必须在微型马里奥状态下进入水管获得，趁此机会好好习惯一下微型马里奥的操纵。第二枚星币在一处有很多金币的水管内，注意不要因为一时的贪财而吃掉了所有的金币，先顶破右面的砖块，踩下标有P的机关，把所有的金币转换成可以垫脚的砖块。第三枚星币要利用大马里奥的超级无敌懒性大叔铲（其实就是奔跑中按↓，摔过去－－b），或是变蓝色乌龟装，通过低矮的空档获得。

通过关卡1-4后就可以消费5枚星币开启分支1-A。本关路上有一些看似空旷的地方可以顶出隐藏砖块，其中还有一个奖命蘑菇。二号星币在路



上的某个水管中。

本关路上有好多的弹跳蘑菇，三枚星币都不难发现。最后一枚星币在倒挂的水管中。



本关是经典的库巴火焰城堡，一些巨大的石块会自动落下，熔岩中也会不停地发射出炽热的火球，这些都带有即死效果，非常危险。城堡中的第一枚星币就是需要利用刚才提到的石头，蹬墙跳至高处获得。途经的平台上可以得到第二枚星币。再走一段路会发现一种有弹性的皮筋，第三枚星币就在皮筋上方的管道中。在关底，我们的大叔终于看见了他万年的老对手——库巴。老玩家们来到这里一定都会笑出声来了，对吧，看见它身后的机关没有？只要控制马里奥轻轻跳过去一踩，曾经让大魔王引以为傲的桥立刻会把它自己吞噬了。别为自己的胜利高兴得太早，刚才的第一大关仅仅是个开始，后面还有整整七大关等着你呢。

WORLD-2

离开了训练性质的第一关，马里奥大叔的冒险之旅转移到了满是黄沙的沙漠中。第一小关几乎没什么秘密，三枚星币就安静地躺在前进的道路上。

难缠的敌人终于出现了，关卡刚开始不久，一个戴眼镜的乌龟就会坐着筋斗云飞过来骚扰，把带刺的乌龟蛋扔得满地都是。（悟空，告诉过你不要乱扔东西了，砸到小朋友怎么办……）但是在如果大叔处于白衣状态，并且你的操作技术高，不仅可以把他打下来，还可以抢走他的筋斗云，飞到高处得到第一个星币。本关有一个倒挂的黑色的水管也要用乘云飞入，里面是第二枚星币。

第一枚星币的位置有点高，必须使用蹬墙跳获得，接着在一朵食人花附近取得第二枚。走不久有一个问号机关，按下后水位会自动上升，顺路拾

到第三枚，这时如果水位还没有退下，那么会出现另一个问号按钮，按下它水位会继续上升，红色炮台集结后的是隐藏关卡入口之一。

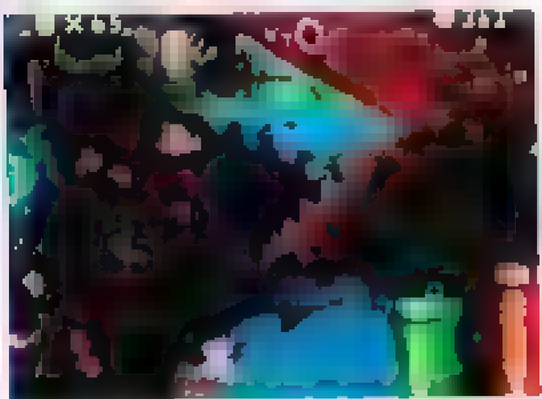
本关又可以看到旋转的蘑菇弹簧，前两个星币都在它们的上方，在最后的绿色水管上方还有一个倒挂的绿色水管，可以利用踩乌龟的方法跳到上方，水管内不仅可以获得第三枚星币，还能打开通向下一个城堡的隐藏分支。按照简单的路线前进可以抵达大城堡关。

利用蹬墙跳上方获得第一枚星币，已在一朵食人花处，上方的天花板有一个红色的水管，进入后就能得到第二枚星币的隐藏点。关底有两只投掷骨头的乌龟，比较难对付，特别是它们头上还有第三枚星币。本关的分支路线在途中一个阶梯的底部，需要变成迷你马里奥才可进入管道。

本关会出现一些黄色的绳索，马里奥可以抓住，并进行攀爬。第一枚星币就在其中一根绳索附近，黄色门内有一种移动的墙，在里面不停地使用蹬墙跳就可以随之上升到高处，快出门时可以看到第二枚星币，第三枚在出门后的左侧。关底库巴还是同样的傻。

第一枚星币所在位置比较高，在一种会移动的砖头附近，利用三连跳或者是踩乌龟的方法可以吃到。新出现一种跳跃的火焰，无法消灭，麻烦的是第二枚星币就是在其附近，要得到该星币必须先打出隐藏的“P”字开关，流沙地形会把大叔慢慢淹没，不停使用跳

跃动作就可以防止被花□吞噬。那种假砖头敌人有时也会帮忙，利用它的弹跳特性可以取得第三枚星币。



本关出奇的简单，也没有什么分支，三枚星币的位置非常明显。

小库巴又设置了什么奇怪的机关，路上会有带刺的铁球落下，只有蹲下躲在小坑里才能免遭伤害。取得路上第一枚星币后，会碰到会发射导弹的大炮，大炮本身不能破坏，但它的炮弹可以踩爆，看准时机利用炮弹的特性可以弹跳到高处拿到第二枚星币。关卡结束前有个大铁球，用上方的绳子荡到对面可以吃到第一个微型蘑菇，顺便还有一枚星币。本关BOSS是一条巨大的虫，它会潜入地下并在另一处冒出来，当它处于□□状态时才可以进行踩踏攻击。有火球做武器当然是最好的，使用除微型马里奥外的其他状态打败BOSS会进入World 3，否则进入World 4。（注意，微型马里奥的攻击力极弱，必须使用坐蹲才能产生攻击判定）

WORLD-3

水中移动比较难控制，最怕的是一些会跟踪的小鱼，有时候躲都躲不及。还有一条蓝色的大鱼非常恐怖，一但被吞噬，大叔就变成美味的晚餐了。(一一)路上有三根并排的水管，其中一个藏有星币。其他两枚只要注意及时取得就可以了。

一开始会有几个投掷炸弹的敌人，他们投掷的炸弹是可以抓住的(炸弹变红色就是快要爆炸了，一定要在这之前扔出去)。炸开排满的砖块可以得到一枚星币。在水下的某个砖块里可以取的蓝色蘑菇变成微型马里奥，利用超人般的弹跳力把第二枚星币轻松纳入囊中。第三枚在水面上，微型马里奥可以一展"大叔水上飘"的绝世轻功了……

第一枚星币被砖块隔开了，不要着急，去前面的红色水管绕一圈就能够着了。得到后还要按原路返回。其他两枚很容易发现。

路上的开关可以开启隐藏的砖头，一路沿着它狂奔就能到达星币处。其他两枚也没有什么难度。

黄色的水管内藏着一枚星币，再走不久会新出现一种移动平台，它会沿着线描出的轨道前进，到达终点后会自动消失，第二枚星币就在那个平台附近。小心蘑菇平台，估计是喝多了，摇摇摆摆难以站稳，最后一个平台甚至摆到接近90度的直角，相当危险。蘑菇上方倒挂的三个水管可以找到通向隐藏关卡的海盗旗。

利用3D机能创新的关卡，本关的目的不是向前走而是利用铁丝网向上爬。敲击活动开关一端就能到铁丝网的反面。第一枚星币利用蹬墙跳可以吃到，然后一直向上走，从另一个开关折回正面后可以取得第二枚，第三枚星币在最上方右侧的门内。

路上的一个问号按钮左侧可以找到第一枚星币。接着走会出现一排高低不等的水管，进入后会得到大量金币，其中一号水管是星币的藏身之处。再前进会看到一个□□指示的牌子，等一会儿会冒出四只喷墨汁的墨鱼，拿了星币就逃吧，大叔是不吃铁板烧的。

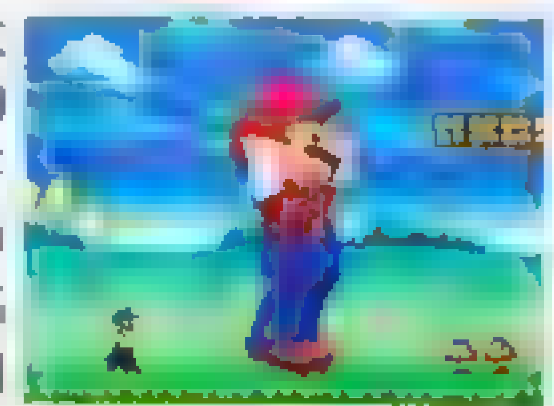
鬼屋顾名思义就是闹鬼的房子，取得第一枚星币的时候速度要快。白色的小鬼喜欢和你躲猫猫，正面朝着它就会停止移动。踩下第二个问号按钮后，迅速跳到左侧楼梯上取得第二枚星币。如果有乌龟装的话，撞开底部的砖块发现第三枚星币。在某个问号开关左侧有一扇黄色的门，其实那扇门左侧还有一扇隐藏的黄门，进入后开启World-3的大炮关。

本关会再次用到□连跳技巧取得沿路的星币。BOSS是一条大鱼，除

了飞起来攻击外，还会召唤一群小鱼。等它攻击过后趁其虚弱连踩三次就能解决。

WORLD-4

注意大叔的头上，狡猾的蜘蛛会突然倒吊下来，不过三枚星币都在蜘蛛附近的高处，顺便可以利用它们做跳板。路上有个砖块可以顶出一条长藤，爬上去可以打开奖励关卡。



第一个星币没什么难度，第二枚在蘑菇平台的下方，要算好时机跳跃，防止掉下去。第三枚金币的位置比较难找，要从下方顶连接平台的一个方块，长出一根长藤后爬上去获得。注意千万不能用坐蹲，否则出来的就是另一个道具了。

此关一开始就要上演一幕新版"生死时速"，必须以最大的速度向前冲，最好算准提前量，否则大叔就被压成肉饼了。第一枚星币在两条瀑布中间，不难拿到。流程过半的时候有个开启机关，踩下后关闭前进的水流，然后从下方右侧的水管进入后可以获得第二枚星币。

又是铁丝网版面，首先找到转换开关，使马里奥到达铁丝网的背面，然后在左下角找到第一枚星币，另外两个都在网的正面。最后依然是熟悉的库巴Jr.，看来和他老爸一样顽固。

第一枚星币被两只毛毛虫守护着，需要先灭之而后得。后面两个都需要用到蹬墙跳技能，虽然容易发现，但想得到还是要下一番工夫。

进入鬼屋后，进入第一扇门，踩下按钮后，跳上任意一个方块。大叔会被自动传送到星币所在的位置。第二枚考验的还是速度，在隐藏方块未消失之前利用蹬墙跳能力取得。如果这时处于微型马里奥状态，先跳跃到方块右边的L型水管上，再蹬墙跳到上方平台上，就能取得第三枚。注意这里还有一扇黑色的门，是开启分支4-大炮关的房间。

炸弹、炸弹还是炸弹，三枚星币都要用炸弹才能取得。本关还会出现一种自动开合的桥，有两枚星币都藏在这种桥的附近。

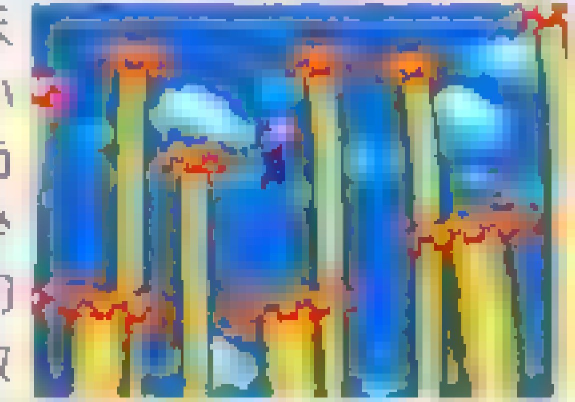
乘龙延岸可以取得两枚星币，第三枚要踩下红色按钮，进入右上的绿色水管取得。

本关水上平台较多，得到星币的方法主要是利用会飞的红色乌龟做垫脚石，到达高处获得。第二枚的取得方法也一样，踩着乌龟进入上方水管。出水管后，在到达旗帜前，有3个连在一起的水管，最左面一根内藏着第三枚星币。

第一个直接可以取得，然后到达一块压路的大石边，等待它帮你开启向下的道路，下行取得。流程过半后找到最后一枚。第4大关的BOSS就是变大后的杂兵(真的很大……)，先跳起踩下位于中间的按钮，然后跑到两边的平台上，待其升起后使用坐蹲猛压才能产生有效攻击判定。

WORLD-5

下雪啦！整个第5大关都在一片白雪的覆盖下，雪天路滑，行走请小心。第一枚星币只要利用问号块垫脚，跳上去即可取得。第二枚星币要跳到会飞的砖块上到达。关底有一个黄色方块可以像积木一样连续顶出4个，最后一枚就在平台上。



第一个星币被砖头围着，要是处于普通或微型状态就只有看的份了。这里星币的取得顺序需要调换一下，先来到第三个星币下方，使用这里的弹簧，可以轻松取得。然后将弹簧搬回两根倒挂的水管中，弹跳进入其中的

黄色水管找到第二枚。

没什么可以提示的，很简洁的一关。库巴还是玩着老把戏。

路程过半的时候可以看见第一枚金币，几个蘑菇平台附近的某个砖块可以顶出一条长藤，还是要注意顶的方向。踩下开关后利用蓝色弹簧可以取得第二枚星币。关卡结束前的伸缩平台上挂着第三枚星币。

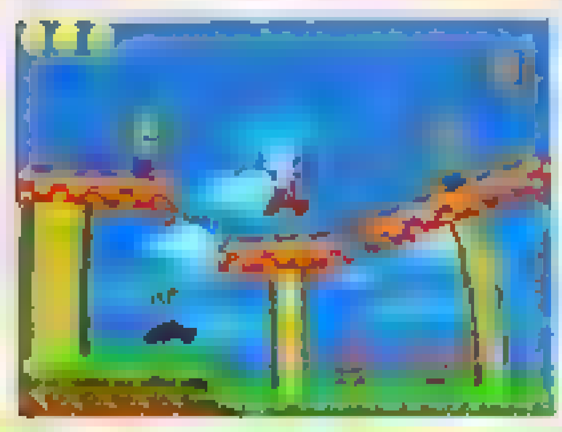
本关星币收集没有什么难度，需要提示的是隐藏分支的进入方法，首先取得蓝色乌龟装，然后在关卡结束前的地方破开砖块开启5-水管，直接到达城堡关。

新增加的敌人拳击幽灵会一拳击破前方的墙壁，第一个星币还必须依靠它的帮忙。第二个枚在上下移动平台右下，如果怕麻烦可以丢个乌龟壳过去。在平台上面的砖块里可顶出长藤，不过首先需要把上方的砖块顶开，千万要注意。爬上去后再让"小拳"帮个忙，第三枚终于也入手了。

第一枚星币在开始前的水平台上，通过踩飞蘑菇到达。路上的砖块可以顶出长藤，但先不要走，它下面是第二枚星币隐藏的位置。最后利用跳跃台取得第三枚。路上的一个悬崖跳下后会进入隐藏房间（不小心掉下去发现的——b），但是必须有微型蘑菇。进去后就发财了，里面是大量金币。

第一枚星币位置很高，要等伸缩蘑菇到达最顶端时跳跃才够得着。第二枚星币需要在微型马里奥状态下穿过小洞取得，或可以通过扔乌龟获得，但难度较高。第三枚一定要从前面进入，底端的空档其实有隐藏砖块挡路，错过了就来不及了。

"小拳"看来还真的有用，这次又要用到它了，破坏砖头后踏墙跳获得首枚星币，第二枚在黄色门内，而且不那么容易了，要抢在"小拳"前面获得，否则垫脚石会被破坏，出门重新来过吧。不久后会看到三块摆成三角样子的砖块，站在上面可以顶出长藤。这里果然是鬼屋，连升降平台都会闹鬼，忽上忽下的。躲避滚落的石头，进入右侧的隐藏通道取得第三枚星币。出门后是隐藏分支5-炮台的终点旗。（这门炮会直接把你打到最后的第八大关）



第一次出现的传送带会把你往反方向送，在拿第一枚星币的时候要注意下面张开嘴等待美味的食人花。第二枚必须先等弹簧落下来后弹上去，时机要抓好。第三个在要先跳到版面最上方，最好处于微型状态，向前跑一段落下来得到。本关BOSS是一朵巨大的

食人花。体形虽然可怕，可脑袋不好使，等待它晕眩后攻击是最好的方法。使用微型……打败它会进入World-7。

WORLD-6

岩石山的环境比较恶劣，全是荒凉沙漠戈壁，还会吹起龙卷风，搞笑的是马里奥迷失悬崖时的动作，相当爆笑。……星币在悬崖右侧的平台上。记录的旗帜出现后左侧可以得到第二枚。关底附近的悬崖下有第三枚星币。

本关的特效做的非常华丽，龙卷风会把马里奥大叔带到高处，第一枚星币就要靠它搭个顺风车。前进不久在一个沙瀑布处内发现隐藏房间和第二枚星币，不要错过。接近关底会有两根并排的水管，进入黄色水管后得到最后一枚。

本关会有潮汐出现，借助水流可以游到原本到达不了的高处。从红色的水管出来后，一棵椰子树下能顶出一根藤，爬上去后即可获得第一枚星币。向右走从水管处发射出去

即取得第二枚星币。利用无敌星星冲进一堆针刺怪中取得最后一枚。

第一枚星币在大木桩处，小心别被压扁了。第二枚星币在第一扇门内的房间里。在BOSS门前使用蹬墙跳技巧进入绿色水管内取得第三枚星币。注意，门内相当的危险……本关是小库巴最后一次以这种形态出来丢人现眼了。

些方块在本关会被铁丝挂起来不停晃荡，攻击后它们就暂时会安静，站在上面取得第一枚星币。进入一排水管中的第二个绿色水管内获得第二枚星币。第三枚星币有两种取得方法，如果有巨型蘑菇，直接将水管踢开就能取得，否则要成微型马里奥从上方跃过水管也可以取得。

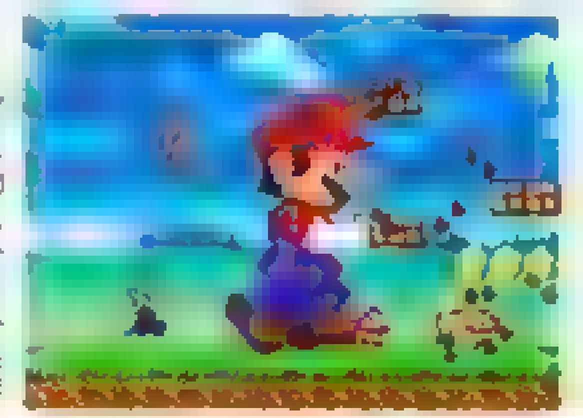
旋转火球的出现让游戏的难度大大增加了，不算准时机的话难在不损命的情况下取得第一枚星币。中途记录点左侧可以看到第二个蘑菇。最后在管道里取得三枚。

个都在显眼的位置上，但无一例外的是周围全是刺，小心被捅成窟窿。最后一枚最好是利用绳索爬过去。

水下关卡，会刮起恐怖的漩涡，一但被卷进去就玩完了。第一个在途中可以看见，在版面移动前迅速进入黄色水管内拿第二枚星币。接着向前走可以隐约看见漩涡两侧藏有砖头，漩涡下方是可以进入的。

在第三个秋千下利用走过来的乌龟砸中星币拿下第一个。接着继续踩踏弹射水管上方的乌龟，跳起来来取得第二枚星币。最后第二个秋千处弹到上方平台取得第三枚。

在开始没多远的地方利用弹簧的下冲技能将旁边那一直排的砖块消掉，踩下P字开关，之后得到。



再次利用另一个旋转弹簧弹射到最高处，星币下面的木桩上锁着一只大狗。还是利用弹簧踩中飞天的敌人后蹬墙按到P按钮，进入右面绿色水管内取得。

熔岩上方的平台都会移动，不要掉下去了。在第一枚星币那里抓只可怜的小乌龟，一闭眼抛下去吧(阿门)。第二个位置很明显，不过要耐心等待一会儿。过了存档旗的位置后利用跑跳飞出版面上方华丽地吃到最后一枚星币，注意移动平台可能会挡住去路。BOSS是巨大的坦克，攻击它的最好办法是变成巨型马里奥一脚踢飞，实在得不到巨型蘑菇的话只有慢慢等待敌人从门盖里出来后再攻击了，危险系数很高。

WORLD-7

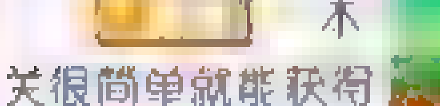
云上世界的风景很漂亮，不过掉下去的危险系数又增加了几倍。看到第一个星币的时候不要着急等待平台自动掉下去即可，否则下去就上不来了……第二枚星币需要踩在一个飞行砖块上，一路飞到最右面的水管里取得。第三枚在一个移动平台上，比起前两枚星币，这个就显得简单多了。

第一枚星币在那扇隐藏门的右上那扇内。最上面门入利用蹬墙技能可取得第二枚星币。最下面右下的门内，按照手指指的位置找到并启动问号开关，出来到最上面的门，就能看到P开关。踩下就马上跑吧，时间很紧，在砖块消失前跳到画面外，向右走就能取得第三枚星币。如果踩下按钮后向左走，可以在一块有光泽的砖头内顶出长藤，爬上去后可以找到通往7-要塞的捷径旗。

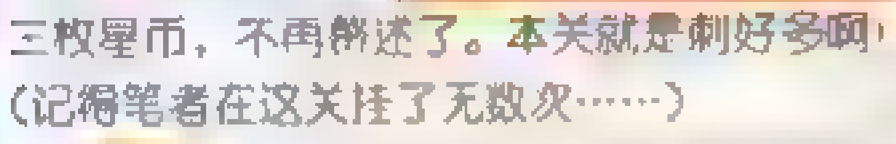
移动平台终于能够自己控制左右方向了。三枚星币都不难发现，不过路上的乌龟实在麻烦，第二枚星币利用扔乌龟壳的方法得到比较容易。最后的乌龟群好恐怖

实在佩服老任的创意本关居然是在一条大毛毛虫的背上，并且毛毛虫会按照二谷一峰的规律扭动自己的身体。一开始就能看见第一枚星币，第二枚也能轻松得到。第三枚星币的位置非常变态，很容易被忽略，就在

马上要到旗帜的阶梯上可以压出一根长藤，爬上去就行。



本关很简单就能获得三枚星币，不再赘述了。本关就是刺好多啊!(记得笔者在这关挂了无数次……)



关卡刚开始后右边有个螺旋弹簧，跳到高处就是第一枚星币的位置。第二个也在螺旋弹簧附近，第三枚星币在会飞的问号方块右边，在微型马里奥状态下进入右侧的水管可以开启隐藏道路。

第一个星币被砖块团团围住，用炸弹炸开就可以了。第二枚星币在路上那个被封住的水管内，要在巨型马里奥状态下推开才可得到。最后一个周围全是大炮……在巨型大炮周围用炸弹炸开砖头，进入水管出来后开启通往World 7-A的隐藏道路。

第一个在中途记录右边的2排砖头上，先破坏挡路的砖头，再顶出下方的藤条，上去后取得，继续向前直接开启通往World 7-7的路。但想要拿后两枚星币，还是原路返回，继续向前走一段路后取得第二枚星币。看到满天的飞龟没有，利用右侧的三只飞龟连续踩跳到红色水管处，出来后就能见到第三枚星币。

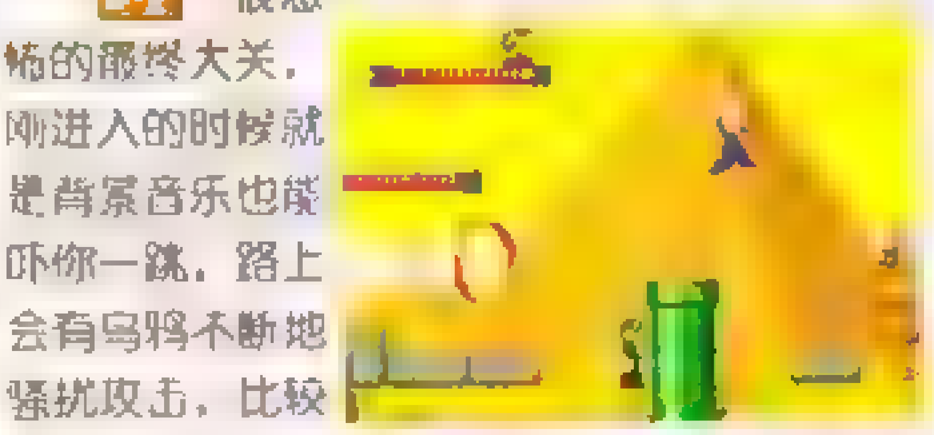
本关的危险系数已经到达一定档次了，三枚星币都在悬空的地方。如果够不着的话，还是老老实实练习乌龟投掷技术吧……前两枚星币在开场时就能看到，第三枚可以在流程过半的时候在高处发现。

本关居然全部都是管道，相信大家在这个关卡里一定已经晕头转向了。刚开始进入绿色水管后，向右可以打出隐藏的砖块，进入右侧的水管得到一枚星币。在关卡的最右面找到弹射管道，利用它弹到高处，然后蹬墙进入旁边的水管内取得第二枚星币。最后一枚星币要在微型马里奥状态下，进入中途记录点右侧的水管里获得。

本关有两个移动的平台作为路线的引导，跟着走就是了，要注意的是铁球和火焰的连续攻击，千万不能放松警惕。第三枚星币的位置比较刁钻，掌握不好再次起跳的时机很容易就挂了。BOSS为黑色的大龟，看来他还是改不了乱扔东西的习惯，只有等其降落的时候招呼它。

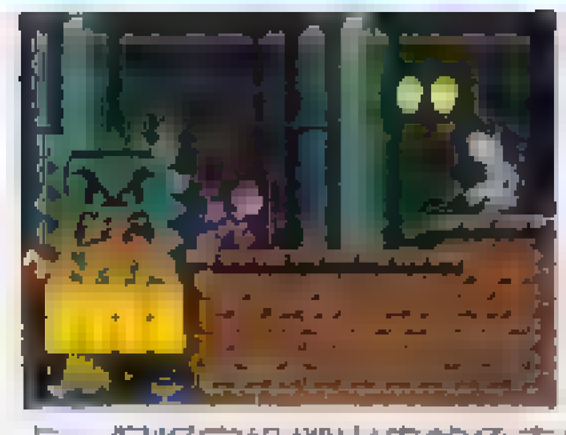
WORLD-8

8-1 很恐怖的最终大关，刚进入的时候就是背景音乐也能吓你一跳，路上会有乌鸦不断地骚扰攻击，比较麻烦。在取得第一枚星币之前，一开始在悬崖边可以看到一个砖块，得到弹簧后就能够拿着第一枚星币了。第二枚星币要利用踩炮弹技巧弹到空中取得，第三枚星币在巨大炮弹的下面。小心，这里是进去简单出来难。



这关要频繁利用开关放水的原理前进，在某个水管出来后，来到一个布满砖块的房间，在右起第4个砖块的地方使用坐墩向下不断压碎砖块取得。接着在下一个场景的最上方，利用踩敌人加蹬墙跳的高难度动作很难得到第二枚星币，这里还是推荐变成微型马里奥，难度系数会降低很多。第三枚星币在最后一个场景中踩开关取得。

第一枚星币不算太难，看准时机跳起踩在移动平台上就能拿到，第二枚星币更是乖乖等在前进的路上，最后一枚在BOSS



门的入口上方，顶出隐藏砖块才能取得。经过了那么长的时间，小库巴最终还是稍微变强了一点，但将它投掷出来的龟壳反扔给它后，还是可以轻松解决它。

一开始就有会冒出一条大鱼，拼命向前逃吧，被它追到可不是好玩的事情。

蜘蛛蜘蛛，又来蜘蛛了。它怎么不会掉点别的，比如金币……(某人：想钱想疯了吧你？)第一枚在存档旗出现后的上方平台上，助跑后就能跳上去。第二枚星币在某个移动平台上，顺路收走。第三枚需要吃下微型蘑菇缩小后进入微型水管，取得无敌星星，然后赶在它消失前获得。

先跳上右边的移动平台，然后才能取得第一枚星币。在第二枚星币处撞击红色方块，使平台处于最上方就跳上即可取得。最后一枚星币要先切换平台到最下面的轨道，位置就在BOSS的门边。粘膜库巴不比它儿子聪明多少，依然踩它身后的开关就能解决。战斗结束了吗？没有……看来战斗仍将继续。

本关虽然比较危险，而且半路上没有存档的旗。前两枚都不难发现，还是乌龟砸金币的老方法。第三枚在关底最上面的平台上，怎么跳上去就看你本事了。

岩浆不断地涌上来了，本关十分像FC上的《马里奥兄弟》(又称《水管工》)，左右两边是相通的。3枚星币都没什么难度，抓紧时间即可。

最讨厌那个胖胖的乌龟，光扔锤子就算了，还玩地震。本关的乌龟种类之多，简直不敢想象。天知道这关我重复挑战了多少次，三枚星币都在那些乌龟边上。

看到火山喷发的火山了没有，这可不光是背景，飞出来的石头可是很危险的。注意路上有一根细小的水管，需要在微型状态下才能进入，里面有一枚星币。

黎明前的黑暗总是难以忍受，本关也一样，不要被它的难度吓到了。只要能过本关，路上的三枚星币相信你能轻松拿下。

终于来到最后一关了，拼命向前跑到熔岩地带。路上可以得到前两枚星币。后面是经典到不能再经典的无限迷宫（激动、怀念中），按照下上中的顺序就能顺利通过。最后会见到第三枚星币。正常的方法是先压掉石块后变成微型马里奥进入取得。但如果你对自己的操作有信心，破坏砖头后跳到右边平台上，然后直接冲刺回去，利用滑铲也能取得第三枚星币。

小库巴还没死心，它收集了库巴所有的残骸，利用特殊的魔法把父亲复活了。(伏地魔？)最终战是父子齐上阵，先解决小库巴，然后利用库巴跳起的间隙迅速跑过桥按下按扭，这个世界清净了。

最后是传统的好莱坞式结尾

kiss ending!

文 UP TEAM songkai123 编 软饼干

本作是为暑期上映的《X战警3》造势而专门制作的。游戏中玩家将领导X战队继续与破坏世界的邪恶势力进行抗争。游戏画面细腻，直接在触摸屏上操作的游戏方式比较新颖。本作游戏音乐方面也算是中规中矩，所营造的气氛比较贴近当前游戏场景

值得 提的是游戏拖慢现象比较少见，只是敌人的种类、攻击方式过少而导致游戏的难度较低

游戏上屏显示角色的基本信息 本关任务，而下屏是主要的游戏画面。画面中红色槽为HP槽，同样是 人共用，可以靠吸收上的红色能量块回复。

绿色槽是超级模式的能量槽，所有角色共用，点主角色就能发动超级模式，此时角色的能力会有所上升，但能量槽会慢慢消失。能量槽可靠版面上的绿色能量块回复。

过关后系统会给玩家在本关的表现给予 定评价，影响评价的因素包括有过关时间 杀敌数量 取得的金钱数。评价以星级数表示，最高评价为5星级，取得的5星级评价越多，我方的能量槽和HP槽就越长。也就是说，在初期多取得5星评价是降低难度的 种方法。

十字键 XYAB	角色移动 分别适用于习惯左 右手的玩家
L R	向左／右切换使用角色
攻击	直接点击下屏的敌人会锁定对方 角色会自动锁定的敌人并进行攻击。只有锁定的敌人被消灭 否则我方角色的攻击不会停止

金刚狼（Wolverine）近距离作战的角色，拥有小队中最高的攻击力和打击范围。弱点是无法对空中部队造成伤害。超级模式的效果增加攻击力和范围。

冰人（Iceman）小队里长得最为顺眼同时也是最弱的角色。由于使用远距离的气弹，因此攻击力很低，多用于和敌人周旋或和空中部队交战。超级模式的效果为增加武器射程与攻击力。

万磁王（Magneto）利用超能力作战的角色 是综合实力最强的角色。可以自由控制版面上除敌人以外的所有金属物品作为武器。超级模式中可以破坏一些大型障碍物

今天原本是一个宁静祥和的好日子，可是突然在各地涌现出大批未知高科技机甲部队"异型"，并开始以美国各大城市为中心迅速向全世界扩展，已经开始袭击普通市民，警察也对此毫无办法。几天前，受Professor X之托去对敌人的来历进行调查的Magneto突然像从人间蒸发似的失去了联络。Professor X于是让战队里的另外两名队员前去寻找Magneto的下落。

1-A

Professor X通过通讯装置找到了战队成员Wolverine。在谈话中，他希望Wolverine能前往东部和另一伙伴Iceman会合，共同寻找Magneto的下落。通讯中断后Wolverine便准备动身。

过关条件：取得4颗能源石

要点解析 作为游戏的第1关，难度自然不高。但本关的限制相当多，我们可以先熟悉游戏的基本技巧。本关需要注意路上的两场强制性炸弹清除战，一旦接近这种自爆炸弹，便会引起大爆炸，造成的伤害值比较高。需要玩家眼明手快地点击炸弹。另外，为了完成5星评价，在最后一个能源石处，先把后方的重炮台毁坏再去取得能源石过关。

1-B

同一时间，在东部的Iceman也收到了Professor X的讯息，这里也被敌人给占领了。Iceman接受了Professor X的汇合命令，准备强行突破敌阵前往西部和Wolverine汇合。

过关条件：到达汇合地点

要点解析 本关同样是上手关，控制角色Iceman适合远距离的对空战斗，路上的道具可以直接点击下屏取得，可以省下不少时间。到达桥时建议慢慢推进，下方有一场强制炸弹战和两个炮台等着我们的到来。到达版面最后的汇合地点就能过关。

1-C

终于在中部汇合的两人马上收到Professor X的通讯，Professor X想让二人追踪敌人首领之一的Deathstrike，并借机去寻找失去联系的同伴Magneto。

过关条件：到达指定地点

要点解析 本关能同时使用Wolverine和Iceman，通过"L R"可以进行切换，两人对不同种类的敌人各有优势，玩家可以依照情况选择使用角色。如果想要达成100%杀敌评价，在下方的大桥上要迅速消灭敌人，不然只能得到94%左右的分数。通过大桥后开始BOSS战。

BOSS 1

2人追上了Deathstrike，果然异型事件和她有所关联。当2人想要劝说Deathstrike时，却被她一口回绝：我们变异人是不可能和人类生活在一起的！

对手Deathstrike和Wolverine一样属于近战角色，此战建议用Iceman进行远距离作战，只要保持一定距离，她根本不可能伤害到我方。中间出来干扰的杂兵建议更换成Wolverine消灭，不然不仅不能达成5星评价，更会为躲避BOSS的追击而形成险境，坚持不久后便能取得胜利。

2-A

另一方面，Professor X也找到了变异怪人Nightocrwier，进行附近区域的危险物品清除工作，同时协助Wolverine一行人的进程。

过关条件：清除炸弹

要点解析 Nightocrwler的任务都是清除危险物品，只要把特定的敌人或物品破坏就能过关。本关的任务是把地图上的5个炸弹清除，它们分别位于地图的开始处　上右方　上中处／上左方／最左。另外为了达成100%杀敌评价，个人建议还是顺道消灭路上的敌人为好。

2-B

失去Professor X的讯息后，Magneto独自一人凭着记忆来到一处新地方。在这里，Magneto找到了通讯装置，Professor X告诉他任务内容和同伴的位置后，Magneto便出发寻找Wolverine一行人。

过关条件 到达指定地点

要点解析 本关使用角色为Magneto，他具有控制版面上除敌人外一切物体的超能力。一开始用超能力破坏挡路的路障，来到一座墙壁面前，这里玩家点击墙壁进入锁定模式，然后让角色进入超级模式再次点击墙壁就能够破坏，能量不够可以杀死无限出现的敌人来补充，之后的强制炸弹清除战要小心，因为作战范围很小。

2-C

3人组终于汇合，而Professor X又带来了新消息，Deathstrike和幕后的首脑准备碰头，因此希望3人继续追踪Deathstrike。3人商量后决定由Wolverine先行离队进行追踪，而另外2人进行正面突围。

过关条件 到达指定地点

要点解析 这关只能使用Iceman和Magneto，个人建议使用Magneto进行作战，毕竟打击面比Iceman大很多。前往指定地点的路上会被4道门阻挡，玩家需要把该处的敌人全部消灭才能开启大门前往下一地点。需要注意的是第二部分，这里要同时面对炸弹兵和飞行部队，建议在宽阔的地点先把炸弹兵消灭干净再前进，这样会轻松很多。第三部分的重炮台用炸弹可以轻松击破，突破第四道门便和Wolverine汇合，接着进入BOSS战。

BOSS 2

Wolverine回来后告诉2人，Deathstrike准备和一个叫Silver Samurai的接头，3人正要前往汇合地点时，却被Silver Samurai设下的伏兵所拦截。

对手是铁甲武士，相对于第1大关的Deathstrike，铁甲武士的攻击范围大得多，同时版面上还会出现逆时钟移动的飞行部队，如果不介意杀敌评价的话可以用Magneto控制两旁的炸弹快速击破铁甲武士过关。反之建议使用Wolverine和铁甲武士周旋，并借机击破敌人飞行部队即可达到100%杀敌评价。

3-A

过关条件 取得5个星星

要点解析 本关要控制Nightocrwler寻找到版面上5个星星，其中3个在版面上方，1个在初期地段，最后1个在版面最深处。到达最后1个星星的路上会遇到很多炸弹，建议使用超级模式突围，另外击破全部敌人即可达到100%杀敌评价。

3-B

Wolverine的情报果然没错，Deathstrike和Silver Samurai已经碰头并准备进行下一步计划。另一方面，刚刚到达Silver Samurai基地的3人组发现在Silver Samurai的基地内到处都是异型，这更加加深了他们对此处的怀疑，于是决定深入调查。

过关条件 到达指定地点

要点解析 本关的要求是到达Deathstrike和Silver Samurai的汇合点，本关分为3部分，首先要到右下处去拿到闪光钥匙来开启激光门，进入强制战斗，消灭敌人后前去上方把里面的敌人清理干净，再沿着下方推进就能到达汇合地点。

3-C

过关条件 到达指定地点

要点解析 本关和3-B大同小异，需要注意的是在开启第2道激光门时要用Iceman消灭上方被墙壁隔开的两个杂兵。本关要想取得5星评价需要消灭打开最后机关时出现的敌人援兵。到达最下方的地点进入并展开BOSS战。

BOSS 3

3人组终于追上了Silver Samurai，他交代了Deathstrike事情后便留下来对付3人组。同样，他也保持着绝对不可能和人类和平相处的理念。

Silver Samurai其实和第2关的铁甲武士的攻击招数基本相同，其独门绝招落雷十分容易躲避。注意两旁出现的飞行部队，击破10个达到评价的最低线就能专心对付BOSS了。同样还是推荐Magneto使用炸弹进行攻击，不仅伤害高，而且炸弹还能挡住飞行部队的子弹。

4-A

过关条件 击破导弹舱

要点解析 不要被版面内的炸弹群吓倒，其实是相当简单的一关，只要控制Nightocrwler不断地打破油桶，打通炸弹间的缝隙，借此前进即可。最后的连环炸弹利用前面积累的能量发动超级模式，利用时间停止能力通过后消灭敌人即可。

4-B

从Professor X那里得到了最新的消息——Silver Samurai并没有死去，而是和Deathstrike一起进行着下一步计划。为了找出他们的所在地，3人组再次进入事件的起始点进行调查。

过关条件 到达指定地点

要点解析 本关有两条路线，1种是无视100%杀敌评价，从开始的分支处直线而上，快速通过。另一条是从开始的地方破坏墙壁，绕路杀敌过关。总的来说本关没有什么值得注意的难点。

4-C

过关条件 到达指定地点

要点解析 本关敌人大多是地面部队，我们可以依照情况活用Magneto和Wolverine的能力进行破关。杂兵用Wolverine可以轻松消灭，而飞行部队和重炮台利用Magneto控制油桶的能力来进行攻击。注意第2个炮台消灭后，不要急着下去破坏门，否则会被炸弹围攻。最后到达目的地即可进入BOSS战。

BOSS 4

BOSS为重型炮台，由于对方的攻击全是子弹，主打自然还是Magneto，利用他的能力控制炸弹可以挡住BOSS的一切攻击，另外只需击破几个杂兵就能达到100%杀敌评价。

5-A

经过调查，3人发现敌人的首脑并不是Silver Samurai。而同时，Professor X也找到了最新的情报，接到任务后的3人立马前往调查。

过关条件 到达指定地点

要点解析 关卡里会有两场难度比较高的战斗，由于躲避范围小，能否安全通过就看玩家的操作技巧了。另外，在本关会经常出现大批地面和飞行部队。由于可以利用的物品很少，因此依照敌人配备随时在Wolverine和Iceman间切换就很重要。到达地点后即可过关

5-B

过关条件 收集6颗星星

要点解析 本关主要操作Iceman，一些地点要找到特定的星星才会被开启。找到第5颗星星时后方的墙壁里会出现敌人，如果要完成评价的话需要注意了。在最里面拿到第6颗星星后过关。

BOSS 5

铁甲武士的强化版，攻击招数增加不少，和第1个铁甲武士不同，本关的BOSS更擅长远距离攻击。击破5个杂兵便可以专心对付BOSS，当BOSS的HP少于50%后，他会改为以近距离攻击为主，这时就要做小范围移动来躲避其攻击。而当HP为20%时则会进入超级模式。

5-D

过关条件 消灭5个白色敌人

要点解析 本关限制时间比较紧，有的地点需要全灭敌人才能开启激光门。任务要求的白色步兵见到Nightcrwler后会边撤退边攻击 因此本关要求行动迅速和快速清理自爆炸弹。

6-A

过关条件 到达指定地点

要点解析 从前关开始出现的白色步兵对于3人组而言相当麻烦，配合关卡内不断出现的自爆炸弹会对我方造成不小的障碍，建议先不要理会敌人，突围到下方后控制Magneto，利用攻击力高的炸弹对敌人进行逐一消灭。难点在于最后的小道里，窄小的空间和很少的道具对我方比较不利，如果无视评价的话可以突围强制过关。

6-B

过关条件 到达指定地点

要点解析 对于只能使用Wolverine和Iceman的本关，相对难度较高 开始面对白色步兵部队建议使用Iceman进行远距离作战。之后的公园内，将面对成群的地面部队和空中部队 由于地面部队的攻击都是普遍近距离的拳脚攻击，因此还是选用Iceman优先击破空中部队为好。之后基本没什么能对我方造成威胁的地方，到达闪光处后过关

BOSS 6

敌人的重型要塞可以算是目前遇到的最强BOSS。主要体现在会不断出现杂兵来骚扰我方的攻击，而BOSS的攻击也十分麻烦。这里只建议1种策略，先用Wolverine快速消灭杂兵 然后迅速切换Magneto使用炸弹攻击。当BOSS的HP到40%后，BOSS将会在版面内到处移动并发动攻击，这时就要快速拿到炸弹进行攻击，不然BOSS的扫射会把炸弹破坏，十分讨厌。

6-D

本关难度不是很高，但要完成评价却相当麻烦，路面上到处都是炮台和飞行部队的炮台，这样大大限制了进攻速度，这里运气也占很大比重，一不小心，炸弹就会被敌人破坏而导致攻击节奏减缓。当然，如果在HP允许的前提下，我们大可以利用狂暴模式下的Wolverine进行突击。

7-A

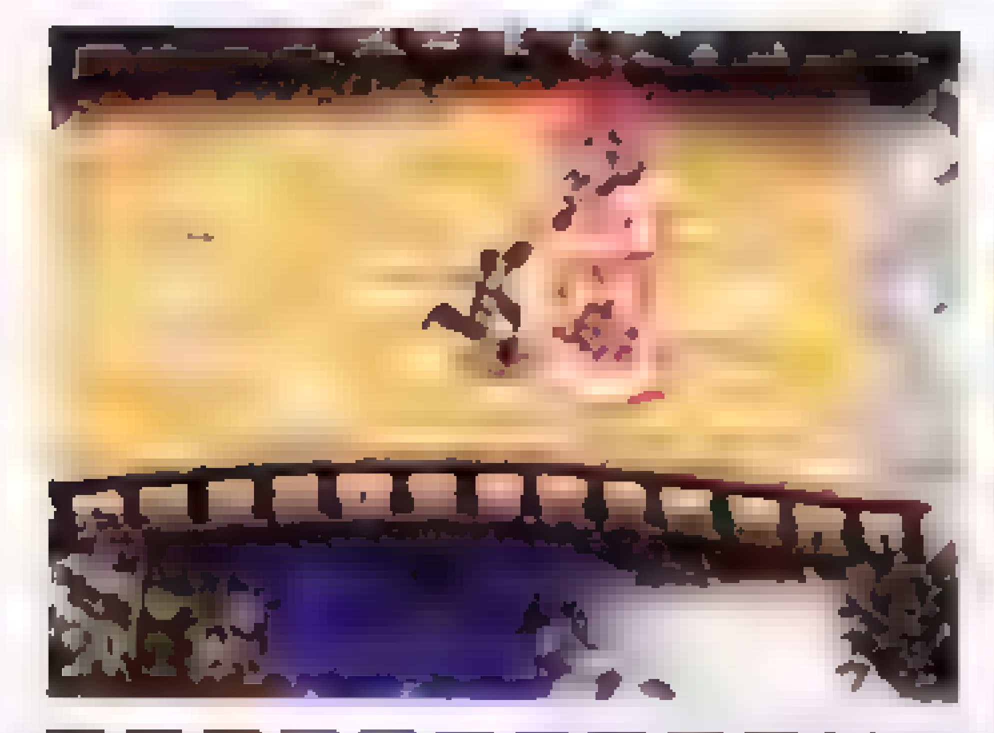
过关条件 消灭所有敌人

要点解析 又是讲究速度的关卡，要达成高评价，需要玩家以最快的速度把敌人全灭 敌人只配备有自爆炸弹和空中部队。这里不建议使用Magneto的炸弹攻击，因为上下行动去拿炸弹太浪费时间。Iceman虽然攻击力比较低，但只要能撑过一开始大群敌人的围攻，后面就十分容易了。当然，如果对自己的操作水平有信心的玩家还能选择把大群敌人引到一起用炸弹歼灭

7-B

过关条件 到达指定地点

要点解析 本关推荐使用Wolverine为主打 其近距离作战能力在相对较窄的本关来说很占优势 途中的飞行部队先不要理睬，等到宽敞的地方再换其他角色消灭，按这种方法前进，很快就能到达关底



7-C

过关条件：破坏5个炸弹

要点解析 开始会遇到强制炸弹战，中间有杂兵干扰，先专心消灭炸弹解除限制再去料理杂兵，由于限制时间相当少，在破关途中应尽量避免使用时间停止的超级模式，完成2场强制炸弹战后会遇到3台重型炮台所组成的部队，使用超级模式干掉炮台，5枚炸弹全在炮台的背后，全部破坏就能过关。

BOSS 7

BOSS木偶巨人相对来说还是很简单的一个BOSS，只会使用导弹攻击。需要注意一种跟踪型导弹，不仅攻击高，数量也相当多，对我方造成的威胁比较大。最好的方法就是用Magneto的炸弹防御，只要能应付了这招，其他攻击对我方几乎是没有威胁的。

8-A

3人组终于发现了Silver Samurai的行踪，并追踪到他们的基地。但Silver Samurai也不是好惹的，他们早以察觉3人组的行动，并派遣了大批的部队来狙击3人组。这里，由于Silver Samurai的电波干扰，3人组被迫失去了和Professor X的通讯，这也意味着接下的行动要完全靠他们自己来进行……

过关条件：追踪到Silver Samurai的飞机

要点解析 从本关开始，难度将提高很多，一开始先用Magneto的能力通过由无数炸弹组成的炸弹阵。之后控制计算机打开下方的大门进入第2阶段，这里要先拿到炸弹，然后一口气冲到下面击破重炮台，失败的下场只有被无限出现的杂兵围攻致死。连续突破2个炮台后就能发现Silver Samurai的飞机。

8-B

过关条件：到达会合地点

要点解析 相对于上关，本关的难度可以说下降了很多，一开始没什么需要注意的地方，本关的难点在于第2场强制炸弹战后的炮台部队。这里强烈建议玩家随身带上一颗炸弹，否则很容易被2架炮台夹击致死。

8-C

过关条件：追踪到Silver Samurai的飞机

要点解析 本关和上关一样，到处都有炮台+杂兵的组合，一路上慢慢推进，不然很容易形成被围攻的局面。半路上会发现Silver Samurai所乘坐的飞机，之后会出现由炮台+飞行部队+地面部队+自爆炸弹的组合，建议使用炸弹攻击来慢慢推进，全灭敌人后进入BOSS战。

BOSS 8

被3人组逼下飞机的Deathstrike和Silver Samurai并没有打算束手就擒，他们召来了一群手下想要挽住3人组的行动，但事实证明他们失败了，话不投机半句多，被逼到死角的Deathstrike和Silver Samurai也开始向3人组做最后的决斗。

BOSS战比较特殊，首先我们要开始追击逃跑的Deathstrike和Silver Samurai，期间要通过4个被激光墙所拦截的地段，每个地段都要击破特定的敌人才能开启，由于杀敌数在强制战斗中就能够凑到，为了节约时间，路上的非强制性战斗能够省下不少时间，突破4道激光墙后就能到达和Deathstrike/Silver Samurai的战斗地点。这里由于要同时对付2人，因此比较吃力，同样建议使用热门角色Magneto来战斗，对手的招数和之前没有变化，不过由于躲避空间的问题，还是尽量把战场控制在下方空旷地带较好。主攻攻击范围广的Silver Samurai，他的落雷和大范围的刀斩对我方很不利，而Deathstrike不会对我们造成太大威胁。

9-A

打败了Deathstrike和Silver Samurai后，3人组得知了幕后的主使是Professor X的老对手，同时也是个疯狂的科学者。他想要

创造一个能由自己所支配的世界，因此也利用了异型人，为了阻止他的计划，一人们准备把残存的异型士兵全部消灭后，再向博士的基地前进。

过关条件 消灭所有敌人

要点解析 又是场歼灭战，要达成高评价还是要靠速度，关卡里前段出现的是飞行部队＋地面部队＋异型的组合，可以先使用Iceman把飞行部队消灭，再切换成Wolverine对地面上的敌人进行快速歼灭，之后会出现量产型的人偶部队，实力当然不能与BOSS相提并论。利用Wolverine的超级模式便能够快速消灭，消灭2个人偶就能开启激光门，使用Iceman击破炸弹后快速到达闪光点即可过关。

9-B

过关条件 击破4个异型

要点解析 本关要点是快速找到4个异型并击破它们，这些异型分别分布在左侧和右侧，之后2个位于第2部分版面的两侧。开始时先去右边把躲在敌人中间的异型消灭，之后不用管剩下的敌人，直接去左边，这里被炮台给包围住，我们要利用炮台只会朝一面射击的特点，先把最左上的炮台击破，之后利用剩下炮台的射击盲点逐一消灭。在最里面就能看见异型，干掉他后激光门开启。这里会不断出现自爆炸弹，不要理会，直接去两侧把异型消灭即可过关。

9-C

过关条件 收集3个闪光星星

要点解析 由于关卡内的可用资源实在太少，而敌人又以需要两枚炸弹才能消灭的机械人偶为主，因此这里的主打人物为Wolverine。路上的飞行部队比较讨厌，最好能优先消灭掉。要达成5星评价的要点在于击破人偶部队方面，尽量把它们集中起来，利用Wolverine的攻击能一次攻击4个敌人，依靠全体攻击能节省很多时间。在路上都能看到星星，一路前进，到达第3个星星处就能过关。

BOSS 9

本关的BOSS是型炮台强化版实在弱的可以……我们甚至不要移动就能做到不伤一丝HP轻松胜利的地步。当然，我们的目标是5星评价，只要用Magneto站在初期位置利用炸弹攻击。防御住BOSS的攻击后再把下方的杂兵消灭，当然也别忘了留几颗炸弹给BOSS，干掉10个杂兵就可以安心料理这个废材BOSS了。

10-A

过关条件 到达指定地点

要点解析 本关需要不断触动机关去开启大门，主打角色还是建议使用Wolverine，敌人的配置方面还是以地面部队和机械人偶为主，利用Wolverine的超级模式快速歼灭才是拿到5星评分的关键。在最后的强制战斗后注意后方会出现敌人的增援，要完成评价的玩家需要回去消灭掉敌人再过关

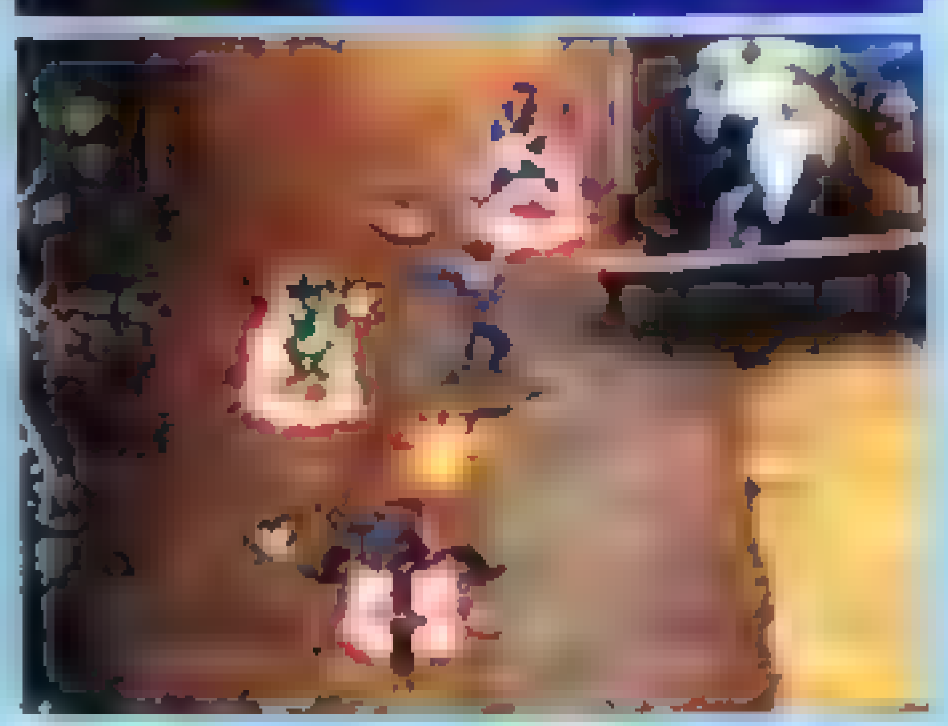
10-B

过关条件 到达地图右下角

要点解析 这关形式很特殊，地图不是很大，地图被无数激光门分成数个区域，需要击破版面上的炮台来开启激光门才能前行。需要注意的是击破炮时不要操之过急，消灭设置在版面死角的炮台后会在上方的出口处出现敌人增援，如果没提前准备炸弹的话会比较麻烦。开启全部激光门后地图上又会出现大量敌人，注意快速歼灭。当然，也可以选择直接到达右下角过关。

10-C

过关条件 到达决战地点



要点解析 最终关卡，过关难度不是很高，主要体现在5星评价方面。敌人会不断出现，要想解决这点只能把前面的敌人解决后再回去，这时敌人才不会无限出现，到达最后的目的地便开始了最终BOSS战。

BOSS 10

最终决战开始，难度可以说是相当大的左边会按一定规律出现自爆炸弹来骚扰主角。版面中的机械手不可破坏，只能躲避它的攻击，而另一头的巨大机械兵才是我们攻击的主要目标。本战强烈建议各位开启声音，敌人的每招攻击都有音效，听声辨位对我们帮助很大。机械手只会使用带有跟踪效果的子弹瞄准变障绕着圈跑就能躲开攻击，机械巨人还会使用落雷和几乎满屏的子弹攻击。第1招十分好躲 第2招只能靠炸弹来防御了。本战建议使用Wolverine，其较高的攻击力对我方的战斗比较有利。另外，当BOSS的HP剩30%时，它的攻击间隙会慢慢缩小。

THE OFFICIAL GAME

文 ZunniaSun 编 铭风

NDS上以小女孩为噱头的游戏真是越来越多，但相对其他剧情轻松、以可爱的小萝莉来吸引玩家的小游戏集合，同样以小女孩为女主角的《伦敦哥特 迷失少女》却是以其阴暗的世界观、华丽的哥特式风格吸引了不少玩家的眼球，而类似《钟楼》式的迷宫式ARPG游戏玩法也让玩家不断体验出紧张心跳的感觉。下面就让我们进入这个四处危险与恐怖的地下迷宫冒险吧！

游戏基本说明

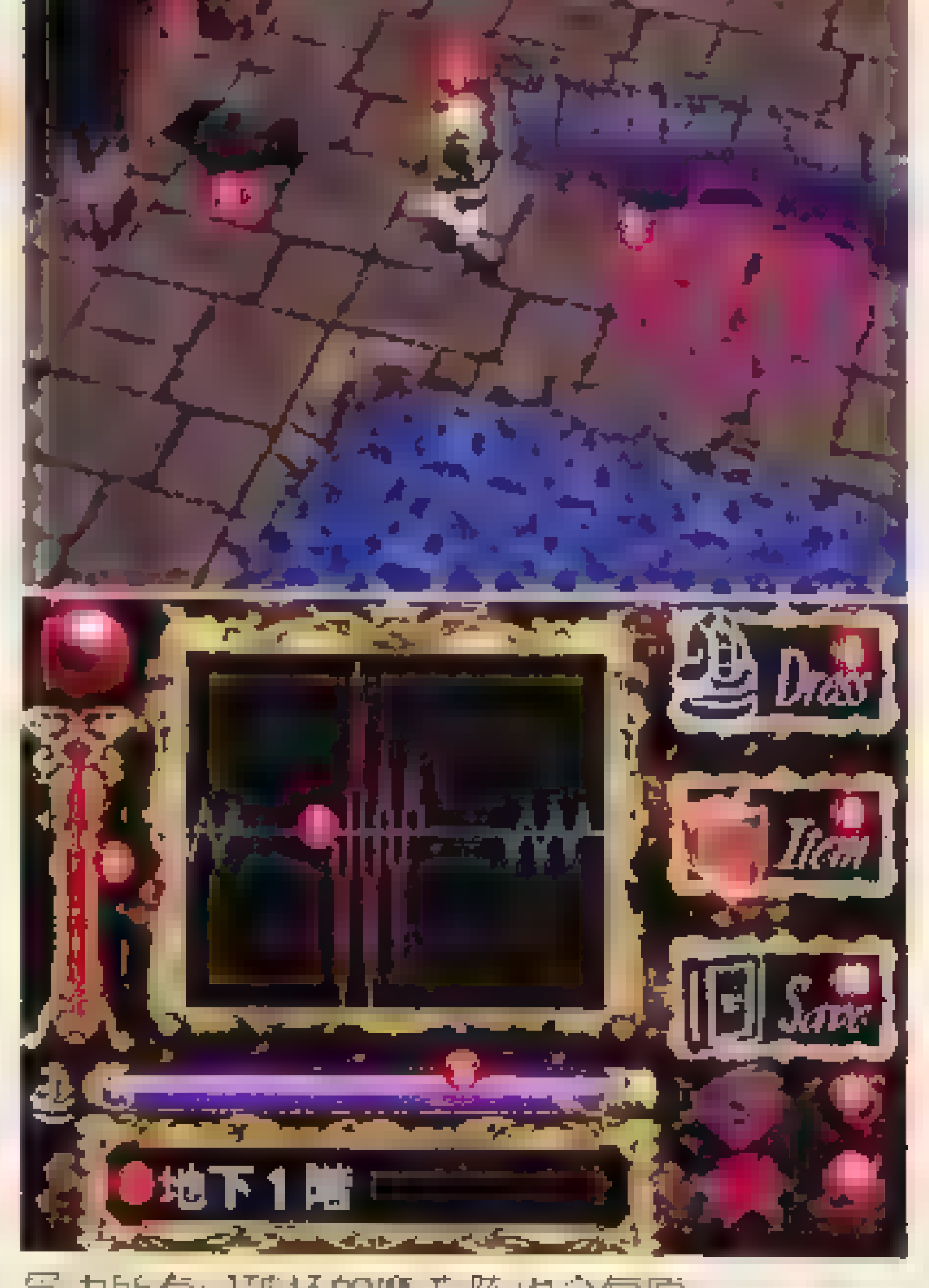
1 游戏主人公之一：通过使用魔法在迷宫中驱除怪物，解救文宇。

2 怪物：平时不能触碰，只有在破坏了邪气之源ボアダムス之后才能接触。大部分怪物踩死后会掉落物品、魔法卷轴或金钱。部分不能打死的怪物则会对主人公提供帮助和提示。

3 魔方阵：迷宫每层都会出现有魔方阵的地图，这些地图上只有破坏了所有魔方阵，门才会打开，并可以补充DP值。

4 怪物感应器：屏幕上的波形代表所处地图中的怪物，并且随着距离的接近波动振幅及频率都会增大，在游戏中借助它来判断怪物的位置从而躲避其攻击。

5 邪气判定槽：红色液柱，它代表这层中邪气的大小，在破坏了邪气之源后变空，而后随时间增涨，在涨满前可以进行反击、接触怪物，涨满后怪物再次暴走，并且层内所有已破坏的魔方阵也会复原。



6 DP行动槽：紫色液柱，代表行动力剩余量，在地下迷宫中跑步及发动魔法都会消耗DP值，平时会缓慢增长，破坏魔方阵时也会补给

少许，在礼拜堂可以一次补满。在耗尽后会变为金色，而一段时间内无法发动魔法及跑动。

7 位置显示：在平台部分显示爱丽丝所处位置。

8 服装按钮：支持触摸屏操作，可以更换服装，查看服装用途及制作服装所需物品。

9 物品按钮：支持触摸屏操作，可以查看[illegible]当前携带物品。物品栏只能存放6个物品，所以要[illegible]以及[illegible]服装所需为目标选择携带物品。

10 存档按钮：支持触摸屏操作，可以存储游戏进度。

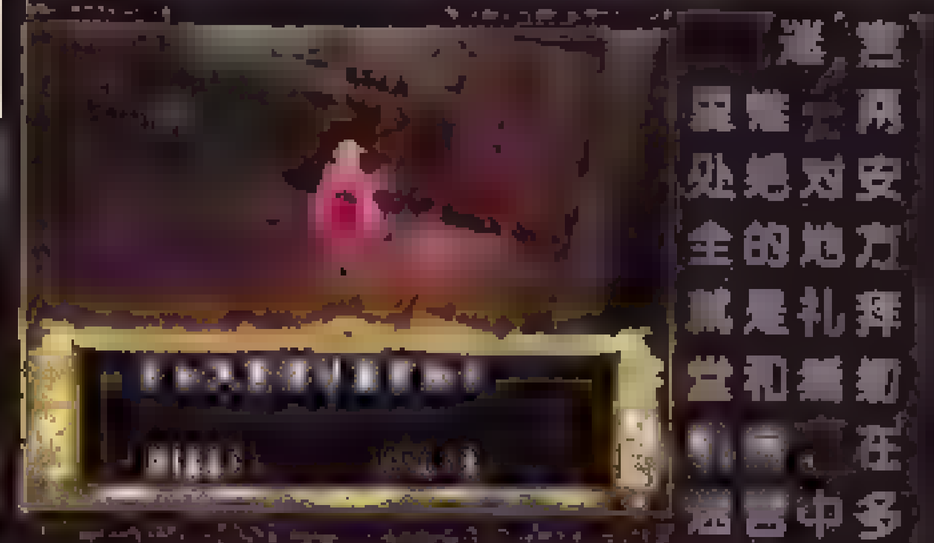
11 未破坏魔方阵个数：显示当前地图内未破坏魔方阵数量，为0时地图门会打开。

12 爱丽丝的生命值数：最大为[illegible]，被移

动的怪物接触减1，可在礼拜堂恢复最大值。

13 邪气之源ボアダム：[illegible]人，看到[illegible]的火球，以成[illegible]物[illegible]走的根源。

关于礼拜堂和ミシン部屋（缝纫机房）和商店



迷宫里唯一两处绝对安全的地方就是礼拜堂和缝纫机房，在迷宫中多是以白色门柱出现。礼拜堂有传送、补给DP和生命的作用，但是需要注意，并不是每层都有礼拜堂，而看到某层礼拜堂一次都没有进入过的话将无法传送到该层。缝纫机房可以将集齐物品的纸型制作成服装，没有回复的作用，并且缝纫机房有门，不像礼拜堂，是需要破坏邪气之源才能进入的。商店在第9层才首次出现，并不是有特别的房屋，而是由恢复意识的善意怪物开店的，因此也只有破坏邪气之源后才能购买物品。出现位置如下：

礼拜堂：[illegible]、18、20、22、24、26、[illegible]、28、29、30

缝纫机房：[illegible]、4、[illegible]、25、26、30

商店：[illegible]、13、17、[illegible]、24、26、30

关于物品和服装型纸

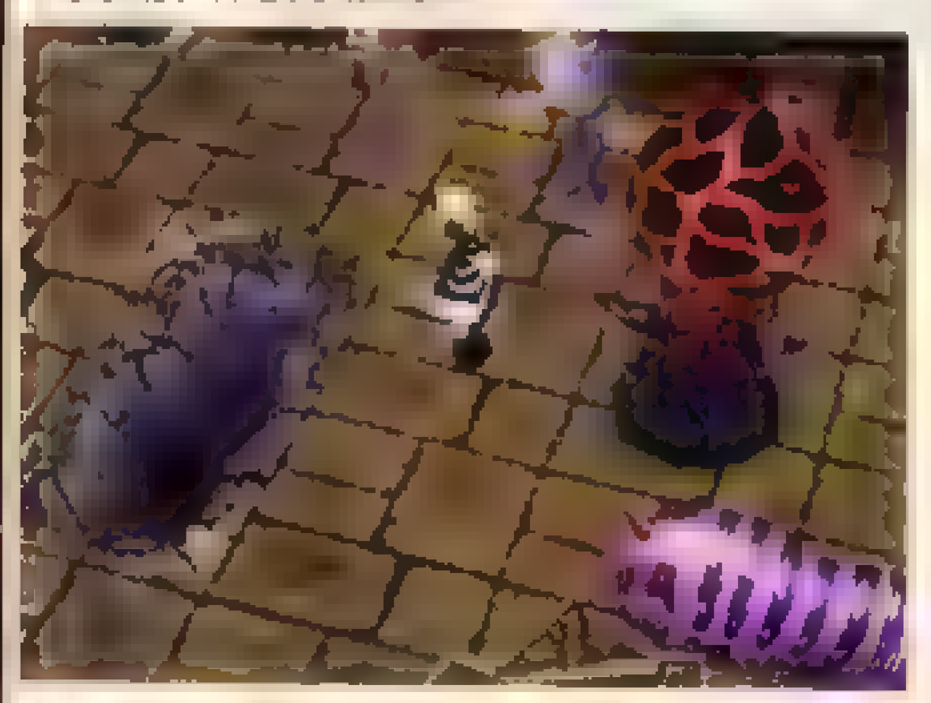
[illegible]物品栏中的物品[illegible]，只能用来合成魔法服装用，真正的剧情道具是不会出现在物品栏里的。物品及服装型纸的获得主要依靠击怪，在破坏了每层之后的邪气之源后，走上前踏倒怪物后按A一阵狂踏就可获得金钱、物品及服装型纸。如果想收集所有的服装型纸，则必须干掉每个小地图中的每个怪物才行，以在后期迷宫中保持跟踪及邪气之源被[illegible]的情况下，还是需要动一番脑筋合理安排。而后期制作服装时也需要不断传送到各层去收集物品，需要很大的耐心。

操作说明	
方向键	移动
A键	对话确定，脚踢怪物，不耗费DP
B键	取消，跑步，耗费DP。
X键	发动服装特有魔法（耗费DP）
Y键	菜单
L键	左转向
R键	右转向

属于我的冒险

人青年父亲的[illegible]ミヒャエル使人喊着把我从睡梦中[illegible]醒，“博士被怪物[illegible]了！”怎么会这样？父[illegible]居然在地下[illegible]被怪物掳入洞中，拥有些[illegible]，我踏入黑暗的迷宫，一切故事的就在这一刻开始了，一切的一切，以及我所[illegible]。

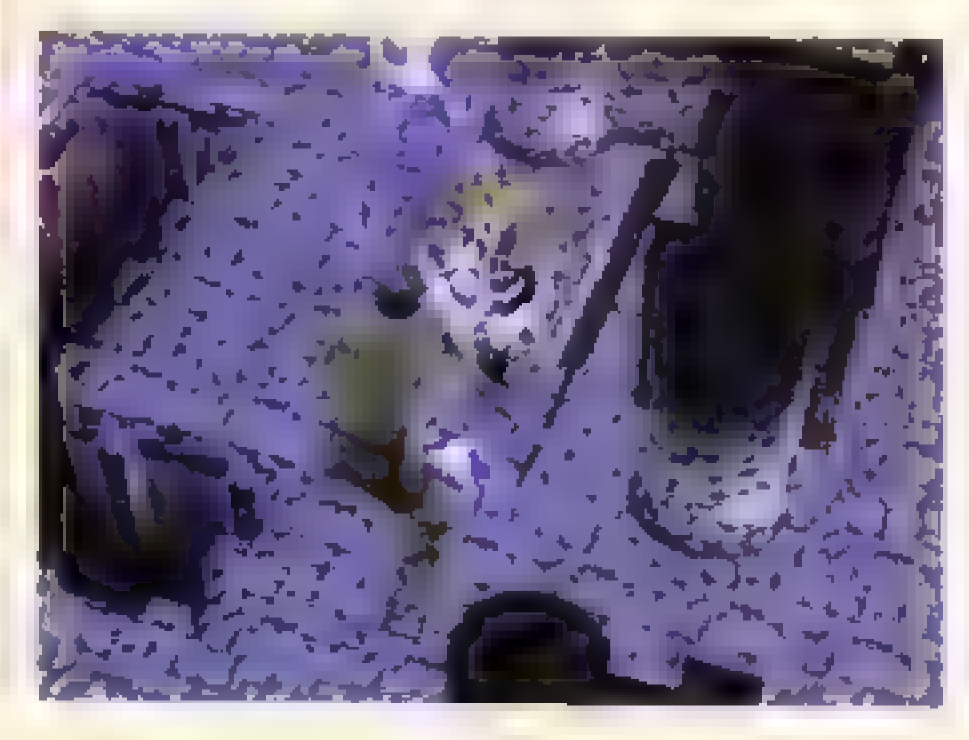
在准备好[illegible]之前，[illegible]ルシール)冷落了一番，不知道为什么，她[illegible]喜欢和我对着干，丢下[illegible]就走，真让人不爽！还是不要理她，出门右转下至1楼，走廊东北角的尽头，就是地下实验室了，父亲就是在这里被怪物掳走的，三说两说被米黑亚[illegible]推入洞中，第一层的冒险比较简单，轻松就来到邪气之源ナイダム[illegible]，这时传来父亲的声音：“只要破坏了ナイダム，就可以打倒怪物！”在父亲的[illegible]下，轻松干掉所有怪物，来到了第[illegible]层。



进入2层后，立刻注意到西边画开的[illegible]，显然它和周围邪恶的气氛有种不[illegible]的感觉，进入后发现竟然是礼拜堂，米黑亚[illegible]在里面静候我的到来，在解释完礼拜堂的功能后，我又回到迷宫继续冒险，有了它可就轻松多了，还是要谢谢米黑亚[illegible]，不久后还在4层发现了缝纫机房，这下可以做衣服了，赶快将2号服装做好吧！这样探索魔方阵可就方便多了！

不知不觉已经来到第[illegible]层了，怎么有个和魔人[illegible]一样长着[illegible]头的怪物，它移动的好快，看来要多[illegible]不小心被攻击的我赶忙跑到礼拜堂补给，这时从米黑亚[illegible]口中得知魔法服装是由已故的母亲[illegible]，母亲生前很会做魔法服装，所以回到母亲的房间[illegible]层东北，奇怪[illegible]我[illegible]么[illegible]）。在[illegible]找到[illegible]再次[illegible]到迷宫，破坏邪气之源[illegible]发现一个吸血鬼，正要消灭他时，他居然开口和我说话了！从他[illegible]得知，有很多怪物都是友好的，怎么看他的长相也怎么不像是人好[illegible]说到由于[illegible]，怪物[illegible]才失控，友好的怪物是会提供一定的帮助的，而[illegible]怪物身上的物品在特定层会[illegible]，但怪物[illegible]物品在每层基本是固定的，这一点[illegible]。

在第[illegible]层破坏了邪气[illegible]，遇到一只可爱的小精灵，在和[illegible]父亲的研究一无所知，于是在[illegible]下去父亲的书[illegible]父亲研究的[illegible]魔物暴动的原因的关系，在[illegible]，从左侧[illegible]，找到父亲的[illegible]，可是只有到关键的地方就没有下文了，只好再入父亲的卧房调查。果然在卧房床下中找到[illegible]的下文，记录着父亲[illegible]研究的成果及



魔物战斗的决心，还有关于ゲノムロイド的一些信息。就在这时，露西露又来捣乱了，竟然说我是因为贪玩才跑来这里而不去救父亲！气死人了！算了，还是快点返回地下迷宫吧。

在第9层遇到了喷火女，好恐怖啊！还好这些远距离攻击的怪物攻击时都会发出声音。看来迷宫的难度是越来越深了，进入第9层就一定要活用4号5号服装，并且要多用6号看地图了。第9层再一次遇到了可爱的小精灵，她居然开起了商店！(汗)东西的价格还真不便宜

终于闯到第11层啦！肚子好饿，还是回食堂吃点东西再继续吧！走南边的礼拜堂回到家里，来到一层东侧的食堂，露西露已经做好饭在等我啦！真是体贴的家伙，虽然嘴巴坏了点

咦？怎么刚才吃了一口肚子就痛起来了？貌似露西露故意放了奇怪的调味料，真不是个好对付的家伙啊！[illegible]

在[illegible]迷宫继续寻找父亲。来到第[illegible]层[illegible]变了。竟然有可以在水上行走的怪物[illegible]也可以在水上自由穿行了！真不错

来到第14层再次遇到吸血鬼，他居然好心到给我服装图纸的地步！看来真是个不错的家伙呢　在第15层一个魔力较弱的森林[illegible]询问[illegible]，从他口中得知要救出父亲需要ゲノムロイド之力，而这是父亲在日记中提到的。于是寻找身为父亲的研究[illegible]的米黑亚女爵询问ゲノムロイド[illegible]他却说自己什么都不知道。看来内心他也[illegible]我什么，只有自己去地下实验室调查了。传送到资料库出来直接右走来到地下实验室，西北角找到研究报告，记载着ゲノムロイド的一些信息，竟然是和神制造出人类有关的[illegible]惊讶！正打算进一步调查[illegible]又被女仆露西露打断[illegible]一顿口舌之争后只好[illegible]

到[illegible]层再遇[illegible]，给我了服装型纸。第18层开始是更加恐怖的熔岩[illegible]，出现[illegible]火的[illegible]龙[illegible]还有[illegible]处[illegible]有[illegible]个出口。邪气之源和下[illegible]层的入口都在最南面。这里最好装备上7号和12号服装，很有用的哦！19层又碰到魔法使(14阶也有出现，就是嫌我不信任他所以不理我)，他居然也开起了商店。

第[illegible]层的气氛更是吓人，不过想到等待我救助的父亲，还是克服了恐惧，继续前行。第22层后迷宫又换了风格，其中的幽灵女穿墙功夫可[illegible]了不得，每次进入地图后我都是立刻换上8号服装查看怪物、魔方阵及出口位置，然后装备11号服装[illegible]将这几种服装收齐)。

[illegible]忽然感到浑身疲惫，拖着无力的身体进入礼拜堂就不省人事了[illegible]去救父亲可不行，正要继续去冒险，却被米黑亚女爵拦住。他一不小心说到什么外部注入的魔力会使身体负担[illegible]果然有什么事情瞒着我[illegible]地下研[illegible]被露西露[illegible]无语了[illegible]，应当是震惊了！原来自己并不是人类，而是ゲノムロイド！这时露西露又跑来狂笑[illegible]这下可把米黑亚女爵[illegible]一直都把我当女儿看，关心我，照顾我[illegible]去救父亲！我再一次鼓起勇气，冲下地下[illegible]

进入26层后地图又变成古堡风格，而且很多[illegible]是9格小间，看来一定要使用各种技能[illegible]敌人周旋。舞动宝剑的飞翔天使好厉害！还好[illegible]害的角色还不会穿墙！终于破坏了邪气之源，旁边的吸血鬼居然也开起了商店，受不了这群财迷了

29层风格又变成幻境，而且难度更加变态，看来快接近关底了。喷火的独眼怪[illegible]终于找到[illegible]到礼拜堂(魔塔地图西门的西南处)找到米黑亚女爵，得知ゴアダリス破坏需要找到圣なるアイテム(圣之宝物)，它就存在于迷宫的某处，也许会很麻烦，但是找到后请再来他这里。

不知该从何处下手寻找的我决定首先去吸血鬼(就在30层邪气之源处)那里打探情报。吸血鬼交待在异界水面的十字中心可以拿到圣水(这期间小心邪气恢复)。于是回到礼拜堂传送到29层，破坏邪气之源后走北门就来到异界水面的十字中心，果然拿到了圣水，到礼拜堂找米黑亚女爵，他说这还不够，还需要其他一样东西，可以询问魔法使。在29层邪气之源旁找到魔法使，询

[illegible]圣物之事，她会提[illegible]圣书，并[illegible]在[illegible]层的[illegible]传送到[illegible]层，在转进[illegible]破坏邪气之[illegible]到[illegible]。[illegible]到圣书，[illegible]不[illegible]拜堂，[illegible]圣书和圣水，米[illegible]Ⅱ艾雷给了[illegible]，要想救[illegible]，[illegible]要制作这件[illegible]打到[illegible]这时[illegible]露[illegible]不[illegible]自己[illegible]外的[illegible]我大[illegible]下[illegible]我

[illegible]终于[illegible]，[illegible]圣书的[illegible]我的力量[illegible]魔物[illegible]快[illegible]去救[illegible]

米黑[illegible]艾雷使用アストゥ[illegible]ラ仪式使我再度恢复，可是就在念仪式咒[illegible]时米[illegible]艾雷[illegible]倒下，[illegible]竟然变成了露玛露[illegible]解释道，[illegible]人原本就是表里的存在，[illegible]邪魔ヴァルゥダス的[illegible]，但[illegible]因为[illegible]背叛了邪神[illegible]博士[illegible]露玛露[illegible]是件太[illegible]的[illegible]，[illegible]了邪神的[illegible]了邪神复活仪式，要以我的[illegible]邪神

被吸入[illegible]神制造的异空间的我，在[illegible]邪神展开了[illegible]，邪神的[illegible]我[illegible]アストゥ[illegible]仪式[illegible]了……

附录：全服装表

编号	名称	效果	获得地点
1	[illegible]	[illegible]敌人	
2	[illegible]	[illegible]	[illegible]
3	[illegible]	大炮攻击，可攻击远程敌人，并使其[illegible]	アウィス、テューヌ、[illegible]
4	[illegible]	[illegible]，可过一格宽的[illegible]	[illegible]
5	[illegible]	变小身体，可以穿越墙上的裂缝	[illegible]
6	[illegible]	停止时可观察[illegible]	[illegible]
7	[illegible]	将自己传送到附近的地方	[illegible]
8	[illegible]	制作魔法[illegible]远程攻击	サスファ、ゾリアノ、セル[illegible]
9	[illegible]	减慢敌人行走速度	イルマリ、オスピヤ、ゾリ[illegible]
10	[illegible]	水上行走	[illegible]
11	[illegible]	DP快速回复	[illegible]
12	[illegible]	[illegible]水面行走	[illegible]
13	[illegible]	一定范围内雷击	[illegible]
14	[illegible]	[illegible]	[illegible]
15	[illegible]	一定时间内所有敌人逃出	[illegible]
16	[illegible]	大炮攻击，并将敌人传送到随机位置	[illegible]
17	[illegible]	在DP有[illegible]2以上时接触敌人自动传送	[illegible]
18	[illegible]	将自己传送到远处的地方	[illegible]
19	[illegible]	在受敌状态时令所有敌人活动停止	[illegible]
20	[illegible]	用大炮将敌人打飞到[illegible]外	[illegible]
21	[illegible]	雷电攻击[illegible]多个敌人	[illegible]
22	[illegible]	圣剑	[illegible]

文 太阳黑子工作室 Ring 编 LIKY

老游戏，新玩法
——《封印之剑》HARD模式极限挑战

玩《FE》最大的[illegible]升级时[illegible]加吧！这种现象就是所谓的[illegible]《多拉基亚776》中可[illegible]什么情况下升级，[illegible]作中是不存在真正的[illegible]，如果在[illegible]都大于成长率时[illegible]或许有人要问，为什么我的某某角色在升级的时候[illegible]角色升级加的能力全部加在已经[illegible]上限的能力上[illegible]加力量。[illegible]并非像《多拉基亚776》那样[illegible]

众所周知，《封印之剑》的HARD模式[illegible]了《FE》[illegible]之后，一般的[illegible]

既然是极限挑战，[illegible]条件了。

苛刻的七大限制条件

1 全员除HP外其他能力零成长：既然是"伪·白板"，那么就是除了HP以外其他所有的能力在升级的时候都不会提高了。正常情况下，RP最差的时候可是会这样的哦。或许有人会问，干脆全部都不成长，以原始能力通关的挑战不是更难吗？事实上确实如此，不过因为正常游戏是无论如何都不存在全部能力都不提升的情况的，因此这种挑战只是为了挑战而挑战，对于一般玩家来说意义不大，故笔者选择的是正常情况下有可能遇到的RPWT的情况，再将其夸大，作为本次挑战的基础，当然，为了方便挑战，我们将成长率修改为除HP外其他能力零成长。

2 完美结局达成：这个条件意味着全同伴收集（且无一人阵亡）、全外传进入。对于追求完美的人来说这是理所当然的吧！

3 禁止斗技：尽管斗技场历来是个危险的地方，但是封印中支援是可以带进斗技场的，强力支援带进斗技场，那么斗技场也就只是个升级练武器熟练度以及赚钱的好地方了，这种好地方当然要禁止了。

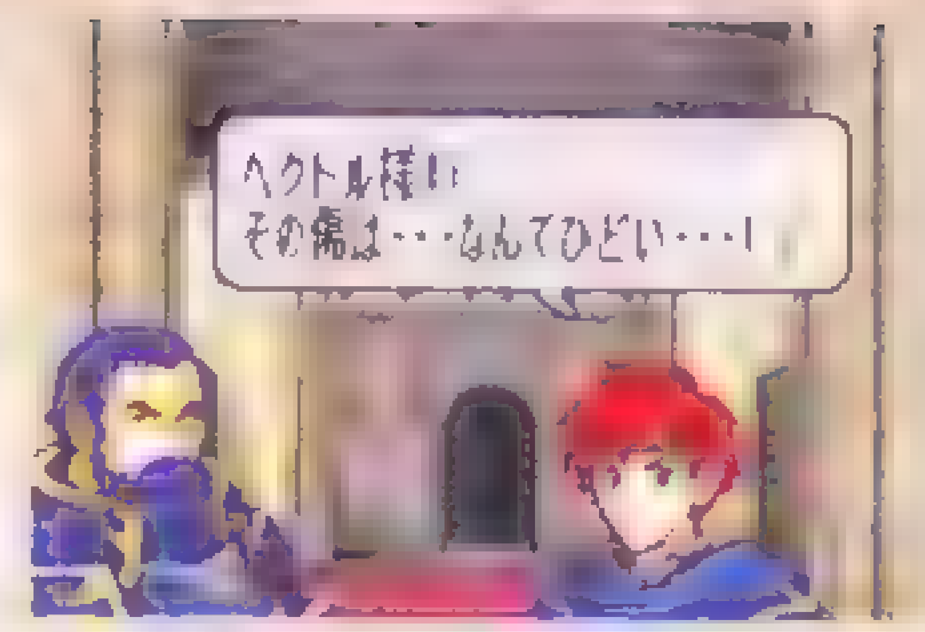
4 禁止进入秘密商店：总共出现两处的秘密商店里卖得可都是极品啊！只要有钱，就可以把最没用的废物变成举世无双的超人；只要有钱，就可以杀敌人于"千里"之

外。这种BT的地方一旦进去，本次极限挑战还有什么意义吗？

5 禁止使用能力提升道具：这次极限挑战的初衷是验证在成长达到最差的时候能否通关，所以不能使用这些提高战斗力的道具。不过有一个道具除外，那就是移动力+2的靴子，由于这个重要的战略物资并不会提升半点战斗能力，所以不需要禁止。

6 可以转职 有能力禁止主角转职的人请举手！嗯，没有人呢，转职的能力加成对于废材军团来说是非常宝贵的，有时候甚至是关键的突破口。

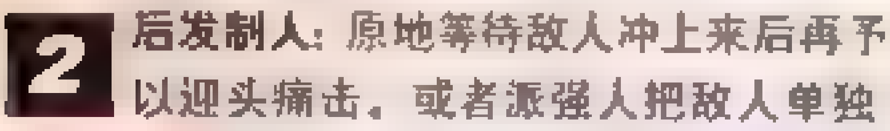
7 禁止凹点 所谓凹点也就是通俗的“SL大法”了，如果能够大肆凹点的话，那



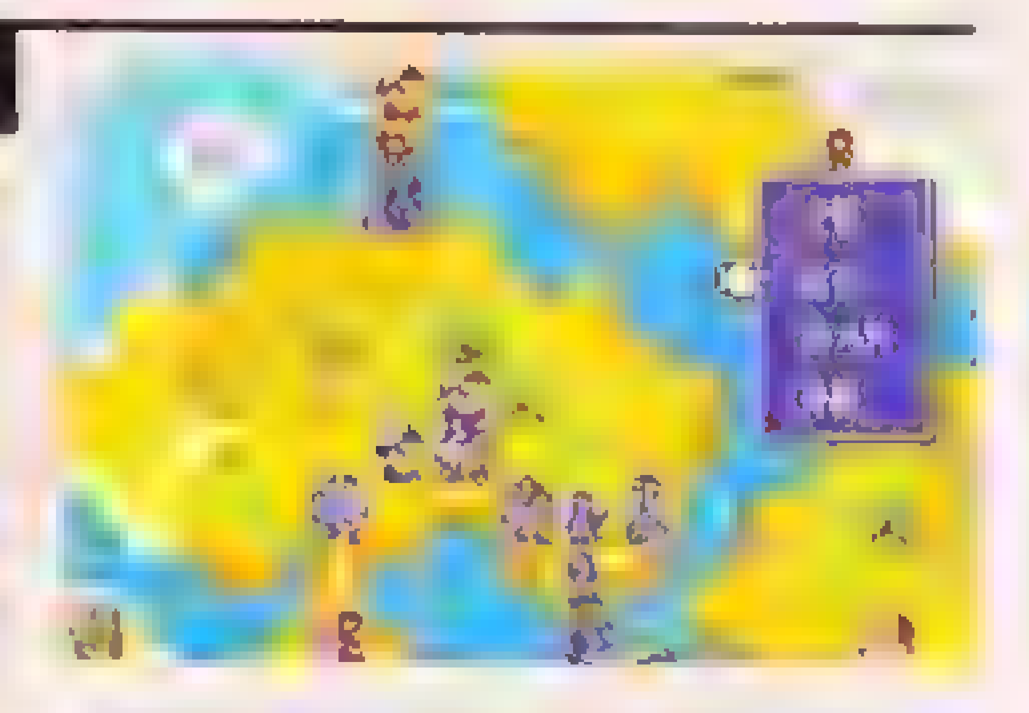
么，凹我方百分之三四十的命中外加百分之三五的必杀，同时凹敌人百分之八九十命中率的MISS……这么做，有违本次挑战的初衷。不凹点顺其自然才是一般玩家的打法，才是王道的攻略方法。

注意要点

1 支援：在除了HP以外全为初始能力并且不能嗑药的情况下，支援和转职成了提高实力的重要途径，尤其是支援 选择了合适的支援的话，能力加成是非常可观的！因为《封印》中支援等级上升所依靠的好感度是只有在前50回合才会增长的（《圣战系谱》的设定，我恨），所以除了在正常攻略中被选择的对象要尽量并肩战斗外 还需要在战斗结束后一起发展感情，一直到50回合后就收工，因此本攻略是无视评价的（能完成就谢天谢地了，还追求评价？） 支援的双方最好选择好感成长快 移动力相近、属性加成不错（偏重回避和攻击以及必杀的支援在本攻略中比较有利），能以最短的时间形成实用的支援网，战斗力将大幅上升！另外，形成了支援后别轻易脱离支援的有效范围，一般说来，支援的双方中只有一方是强人，所以要保护好另一方比较弱小的。



2 后发制人：原地等待敌人冲上来后再予以迎头痛击。或者派强人把敌人单独



引诱过来后各个击破。过于求速是导致失败的重要原因，稳中求胜是要诀。

3 善加利用地形：窄小的地形永远都是对我方有利的，森林等地形永远都是为我方服务的。

4 武器：善于利用武器相克系统是制胜的一个小窍门，虽然相克所加成的并不多，但也是很宝贵的。使用强力的武器攻击 然后再用其他角色将攻击过后的角色的武器装备变更也是经常需要做的动作。另外，特效武器的适当使用能够让战斗轻松不少。

5 救出：我方角色的站位对攻略，对角色的生存有着举足轻重的作用，一般说来是强人在前方，防御差的角色以及支援型角色在后面。由于骑士类角色在救出后可以再移动，因此一定要多派骑士上场，这很重要！

6 说得：H模式的特别之处在于从敌方倒戈到我方阵营的敌人的能力大都比NOMAL中的有提高。而这些角色的能力大都是有浮动的，力量和速度更高的角色当然更有利了。

挑战正式开始！

第1章 运命の息吹 难度★

由于是刚开始，没什么难度，照常打就是了。派上前斯雷打不动的绝对主力圣骑士マーカス装备铁剑砍杂兵+追击，然后其他三个可用剑的角色上前捡漏。其余两位躲在大后方看戏就足够了，在本次挑战中，他们只在强制上场的几章有点作用，其余时候的命运是必须把板凳坐穿。

第2章 ベルンの王女 难度★

依然没有什么难[illegible]本章有武器屋，多去买几把武器备用，顺便抱怨一下，为什么就没有卖斧头呢？在和佣兵队伍合流后让斧男给マーカス铁斧，本关剩余的战斗中就让マーカス一直用铁斧（过关前交还给斧男）。对付重甲BOSS用铁锤吧，效果要好点。让新加入的佣兵ディーク多打打敌人，至少他在后面几关还能发挥很大的作用。也适当给飞马シャニー升上2级以上，以后用得着。

第3章 后れてきた者 难度★

[illegible]的民家和敌人交给三个骑士对付，右边由两个斧男和佣兵等一干人镇守。等三骑士完成任务归还后再让マーカス使用铁斧完成剩余的战斗。因为本关的地形狭窄，所以虽然敌人兵不少，但却在マーカス和ディーク这两大屏障前没有任何发挥的余地。

第4章 同盟の崩坏 难度★★

本章地形宽广，对我军很不利，因此在战斗一开始，就要派人镇守住三座桥，给我方弱小的角色提供个安全的场所。重甲骑士ボールス守住上面那座，マーカス守中间那座，而ディーク守住下面那座，静待敌人的攻击，排兵的方法如下图。ロイ一定要排在上面那个位置那排或者更上面，一方面使于用レイピア击杀掉队的骑士，更重要的一方面是为了吸引一会登场的クラリーネ，如果ロイ呆在下面点的位置，那么多半要和这位大小姐说byebye了。

第四回合的时候，地图右下方的城堡里会

▲布阵方法，供参考

有海贼登场，他们的目标是左下的村庄。对于[illegible]，最好的方法是抢先把下面的村子访问了。战斗一打响就让シャニー直奔村庄，注意别进入游牧的射程范围内，访问完后呆在村口上面一格，然后安全返回。同时去买几把铁斧，给酷练斧头的マーカス做个后勤补充，マーカス以后[illegible]一个个都上来了。原来海贼也是很尽职的群众演员呢，懂得让我们少花点时间收拾他们。

接下来准备收剑士ルトガー。如果派几个人在地图上面作为诱饵的话（如图），ルトガー带的三个兵就会全部傻乎乎地冲到上面那条路去了，只剩余路特加孤零零一个人，这么一来说服起来还有难度可言吗？

▲看来ルトガー的指挥能力有限啊，汗……

第11回合时在我方登场的位置会有四个骑士增援，注意事先把弱小的角色转移到安全的地带。

至于那个被主角父子两代人欺负的BOSS么，趁他装备投枪的时候让マーカス提着上关宝箱中专门为他准备的斧头就可以了。

击就可以让他濒临死亡。

本关敌人以斧男和佣兵为主。佣兵是个HP、力量、技术、速度"四围"都很高的职业，大量的佣兵对我方造成不小的威胁，除了マーカス、ディーク和ルトガー以外，其他的角色不要进入他们的攻击范围内，不然可能会有危险发生。

当我方角色移动到城堡旁边的门边时，村民们会为我军打开门，可以直接攻击BOSS。但还是别这么做为妙，门一打开，敌人立即增援（尽管增援的敌人的实力为NOMAL的，BUG？），同时敌军大部队都往门的方向突击，这[illegible]敌人啊？实在是凶多吉少啊！还是老老实实地从上面开打吧。上面的地形以森林居多，正好可以好好利用。虽然不开门用飞马把ルトガー背过去不失为一个解决的好办法，但依然是比较冒险，不推荐。

▲地形宽阔，敌兵又强又多，怎么打？

第15回合开始，在地图右边中间的两个地点会有山贼增援，[illegible]贼增援，[illegible]弱，但也别大意。

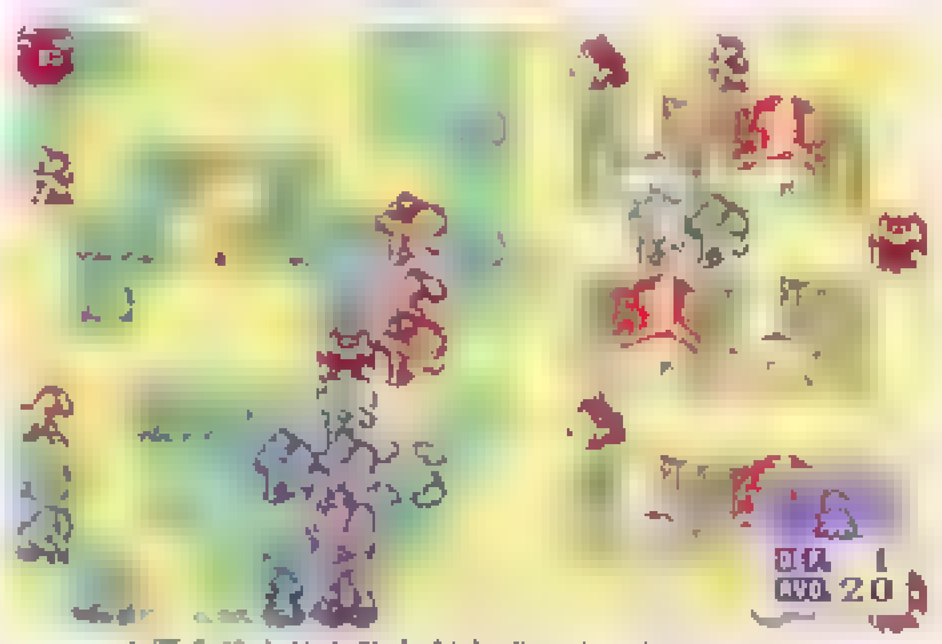
BOSS除了力量高和HP高外，还有什么特点？装备着必杀斧？面对我们的红衣剑士，这有用吗？

第6章 しかけられた 难度★

本章的难度骤然下降，因为敌人的实力不济，乍一看还以为是NOMAL的呢，而且地形对我方有利，因此爱怎么打都可以。左上、左下、右上、右下的房间里面都有敌人，在等到周围没有敌人后再开门吧，然后要马上把盗贼赶走哦。キャス第一次登场，给我们带来了盗贼钥匙和伤药。

第8回合的时候在我方登场的位置会有援军，应该都把角色转移走了吧？同时王座附近也会出现敌增援，会出现还会有增援，别冲得太快就没什么问题了。BOSS是废物，几乎一无是处的家伙就不提了。

迄今为止难度最高的一章。本章的难点在于三个骑士的说得以及敌人众多。首先大军向右边推进（留个强人拖住左路敌兵，ディーク挺身而出，真不愧是久经沙场的战士），清掉路上的杂兵，准备迎接两个骑士。等两个骑士出现的时候让我方的三个骑士把ゼロットト背下来，由ロイ说得，再让ゼロット说得トレック。在说得两个骑士之前他们要面对数名敌兵的围攻，ゼロット没生命危险，但是トレック要承受三、四次攻击，他被打中三下就[illegible]吧，这也是游戏中少数几处需要拼RP的地方。说得两个骑士差不多要用一个回合，接下来的是斗技场门口出现的ノア，派ロイ去就可以了。



▲两个骑士处在敌人的包围圈中，赶紧救援吧

说得三骑士（其实就是小红MK Ⅱ+小绿MK Ⅱ+老马MK Ⅱ，汗）后，马上得面对的是疯狂扑上来的敌大军，最难对付的当数两个龙骑士。其中一个可以用ス－用铁弓+ドロレ－用钢弓（通过上章的感情培养，サウル应该已经和ドロシ－蹭出了C级支援，让他在后面当拉拉队）联合射杀（如果有一个没打中，就让マーカス和ルウ补上一下，下回合转向战略防御，所有会被另一个龙骑士秒杀的角色躲在其他角色的后面）。另外一个用マーカス+必杀斧的组合打个半身不遂（如果出了必杀就OK，没出则叫ゼロット用银枪再发动攻

击。什么？老马不能使用必杀斧？这也太……）。然后再让其他人补上一下。敌人大都有间接攻击武器，小心保护好弱小的角色。这一系列的战斗对RP的考验比较大，如果RP不算太差，应该可以顺利过关。

解决了两个龙骑士外加一干杂兵后也别轻松下来。第10、15、20回合的时候，南方有四个骑士的救援军。其中有一个家伙拿着银枪而且LV15！他的能力不错，因此别贸然进入他的攻击范围，等他冲上来之后再特效武器伺候！看起来本章中的刺马枪是专门为其准备的。上面那个惟一一个没有突击下来的LV11龙骑士身上带着赤之宝玉，既然盗贼已经上场，那么还有理由放过这笔财产吗？

访问右边的民家可以得到英雄之证，当然是给未来的剑圣ルトガー使用了，我军现阶段的TOP ACE非他莫属。

最好在本章的商店中多买几把铁剑，因为接下来的战斗中斧系的敌人会多起来。

当我方通过大门或者右边的小门的时候，王座附近还有增援，但那些杂鱼么……

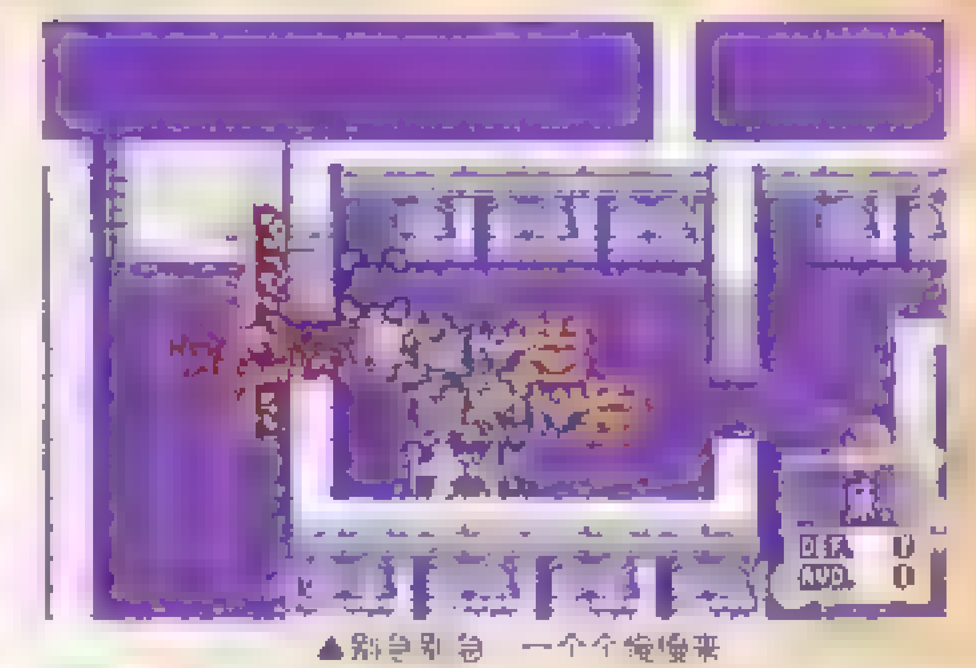
第8章 再会 难度★★

本章的敌人虽然不弱，但由于地形非常狭窄，给我方好好发挥的机会，所以难度高不到哪里去。开始后直接推进即可，只需要注意骑士们远离那个拿着刺马枪的重甲。奥斯提IL板凳三人组登场后就处在敌弓箭的射程范围内，快后撤，别让这三个家伙被攻击到了。

等到我军杀到四个宝箱的房间时，登场的キャス和另外一个盗贼也差不多要接近该房间了，利用我军的移动力优势，先占住一个未开启的宝箱，且不要堵住门，偷走两个盗贼钥匙后再放走キャス。如果攻打得太快也不要封锁住两个楼梯到宝箱房间的路，不然盗贼会把目标转移到另外一处宝箱房间了，到那时的损失就大了。

从第16回合开始，敌人在三个新人登场的地方和两个楼梯处会有数批增援，我军被包了饺子（- -b）。前面的敌人可以由マーカス和ルトガー牵制住（他们的支援对象一并跟上，注意别离持有必杀枪的重甲太近）。后面的就交给ゼロット他们吧，同时派遣个僧侣给ゼロット回复。

坚持到增援结束后再找叛徒BOSS算帐。BOSS是第一个遇到的高级职业，当然是用锤子和破甲剑双管齐下，不过那命中


▲别急别急 一个个慢慢来

第8章 外传 烈火之剑 难度★

本章敌人的行动模式大都是“等死型”的：就算我方进入了他们的攻击范围（不贴身）也不会做出攻击——除了几个会移动的。所以本章没有任何难度可言，除了难缠的BOSS外。BOSS的回避和攻速都很高，我方没有人能够追击。已经转职成剑圣的ルトガー装备必杀剑也要出三个必杀才能解决他（还得趁BOSS装备投斧的时候攻击，攻击完后要找人把ルトガー拉走），还好他的必杀率很高，命中不算低，问题不大。

本章中浅红色地板的地形是岩浆地形，随机喷发岩浆，别进去就是了。

第9章 霧にけむる島 难度★★

本关大雾弥漫，视野有限，所以一定要派上盗贼，最好是两个，利于战斗。刚开始要先派シャニー往左下方的村子飞过去，否则银剑就没的拿了（其他人正常攻略），注意别让她带任何武器，并且走地图最下面那一行。能攻击到她的敌人的装备的是命中很低的斧头（还有一个魔法师，命中70左右，伤害10左右），命中率为38，其中装备钢斧的海贼对她的伤害为18左右，如果没升过级的话シャニー会被秒杀。在拿银剑的过程中，シャニー一般会被攻击四、五次，正常情况下会挨上一、两下，RP不太差就没问题了。拿到银剑后马上往回飞，否则夜长梦多。

在シャニー完成任务返航的同时大部队方面准备说得フィル和シン。在推进的时候注意盗贼紧接着跟进，就不至于被フィル偷袭。シン则在大老远的地方，别贸然进入他的射程内就好了。

说得之后再过几个回合，在三个岩中会

▲飞到这里，弓兵就会离开了，不然的话

有海贼增援，数量还蛮多的，其中上面的一个特增援的是队伍不断刷新的海贼，又可以让海贼忙活去了。增援的海贼们的实力是较不忍睹，因此他们只是主角们眼中的活靶子。

BOSS是狂战士，装备着必杀斧，当然让他换上投斧是攻略的不二选择，装上投斧的他在剑圣＋必杀剑面前就是道菜。

右上房的两个村子是选择分支路线的，左边的能得到手弓，进入A路线，右边的是解咒杖，进入B路线。到底要怎么选择呢？请看分析。

分支选择

两条分支路线的关卡无论是地形还是敌人的能力上，相差的都不多，因此难度大体相似（不过11A"西方の勇者"的第14回合会出现一个实力强大的圣骑士，他还带着一群实力不弱的骑士援军，他在11B中只露了小脸，没上场）

由于关卡差不多，那么分支路线的选择就主要是为了人物以及得到的道具了，A线中能加入的是女勇者エキドナ和舞女ララム，B线中能加入的是诗人エルフィン和猛士大叔バアトル，海贼ギース和山贼ゴンザレス以及狙击手クレイン和飞马骑士ティト都能加入（其中B路线的山贼比A路线高6级，但能力没差别）。

舞女和诗人在能力上几乎没什么差别，但两人出场携带的道具却有着天渊之别，舞女只有一个伤药，而诗人却携带着青之宝玉和天使之衣！到底是王子啊！果然是大款！这是为了补偿A路线中多出来的道具的，但是B路线还有特别"杀必死"哦

再来看看女勇者和猛士大叔，女勇者出场能力为HP35 力量14 技术19 速度18 运气6 防御8 魔防7 体格9，她虽然是勇者，但其斧头熟练度比剑更高，不过这体格……拿任何斧头都得掉攻速。再看看她的支援，除了和舞女的外，其他的都是初始好感为1，每回合增加1……这位御姐也太冷淡了吧？汗……支援不够看，再加上攻速不高（用剑？她能竞争得过两个剑圣吗？），实力有限……至于猛士大叔——烈火中很是风光的バアトル，出场能力为HP48 力量22 技术11 速度10 运气14 防御10 魔防5 体格14，这力量！高居我军榜首！不过除了运气和体格以外的其他能力就很一般了……他可以使用弓，虽然我军后面的几个弓兵都有上一线的实力，但他们的力量和バアトル相比起来就差远了……秒杀飞兵的最佳人选毫无疑问是这位大叔。再看看大叔的支援，对女儿フィル的好感加的飞快，一般到15章之前就能够达到A，和剑圣カレル的支援也长的不错，还有和ゴンザレス和飞龙骑士ツァイス都能够形成支援（虽然一般都不会给飞龙骑士），这几位可都是绝对的主力啊！

综上所述，敲定人选是诗人和猛士大叔走B路线，一切为了攻关有利而考虑，但是必杀弓就只好放弃了，难以两全啊！

本关要说服几名大将，首先是山贼ゴンザレス。首先全军往上突击，准备迎接小冈一行人。派两位圣骑士做先锋清理路障，顺便做掉躲在右路放暗箭的几个家伙，等到我军到达下图中的位置的时候，山贼们也要来了，如果在和下面的敌人的战斗中多磨蹭的一两个回合，局势就相当得不利了。说得之前注意リリーナ的卡位，在说得之后马上让骑士把她扛到安全的地带。下图中右边的房子是ワド的家，他去访问能从他姐姐那里得到不错的武器。左边的房子是ロット的家，让他去访问能从他妹妹那里得到提升能力的药（很感人的对话，建议有条件的朋友们一定要去看看）。

接下来是本章的难点，狙击手クレイン和飞马骑士ティト的说得。クレイン的力量可达16，速度可达13，而ティト的实力也不错，再加上クラリーネ和ルトガー，四人形成我军的"四大金刚"，可以完成中期很多重任。クレイン登场后行动分为两种，一种是带头

▲要留通往民家的路线给山贼们，不能堵住路。

冲锋，另一种是尾随着部下。如果是前一种行动模式，则说得的难度会比较低点，依仗他妹妹的高移动力，能够很安全地让他加入。要是后一种行动模式，就需要让ゼロット和ルトガー并肩挡在路口，抵挡一回合的攻击，然后クラリーネ再上前说得。不管是哪一种，都要在クレイン的所有手下到了窄道内或者窄道附近再说得他，因为他们在成为NPC后会原地不动，只有等周围敌人全部被消灭之后才会脱出，如果离安全的窄道地带太远，那多半就无法得到特别"杀必死"了。当クレイン及其手下进军到窄道附近时，我军登场位置有敌人骑士增援，同时右边的两个弓箭手和一个暗法师向这边赶来，怎么办？我的方法是在说得了クレイン后派四个骑士把他的所有手下都救走（如下图，注意别进入ティト队伍的攻击范围内），然后让ゼロット和ルトガー当盾牌挡住敌军。如果担心ルトガー这把必杀揍出的饥饿过头会打做的话，还是把武器卸了吧。

在快要说得クレイン的时候，ティト率领手下在地图上方登场，勇敢地冲了下来。此时派マーカス卸光武器到ワード的家右边断墙附近拖住ティト（带好伤药），等说得クレイン后再让其火速赶上去说得（一定要卸下クレイン的武器，反正他没多大危险，不然ティト和她的手下就危险了）。

▲NPC的安全似乎比我军的安全更重要。

说得ティト后还得保护好她的手下，她那四个笨笨的手下都会头也不回地往上冲，然则上面正是一群虎视眈眈的山贼，因此得看好她们的移动范围以及山贼们的攻击范围，如果山贼的攻击范围刚好可以覆盖到飞马骑士们的移动范围的底部，那么就必须把该飞马扛走。身体柔弱的飞马是无法抵挡住凌厉的斧头攻击的，尤其是拿着钢枪的两个飞马。

以上的事情都完成后，本章算是可以让人放松一下了，但别急，还没过关呢。

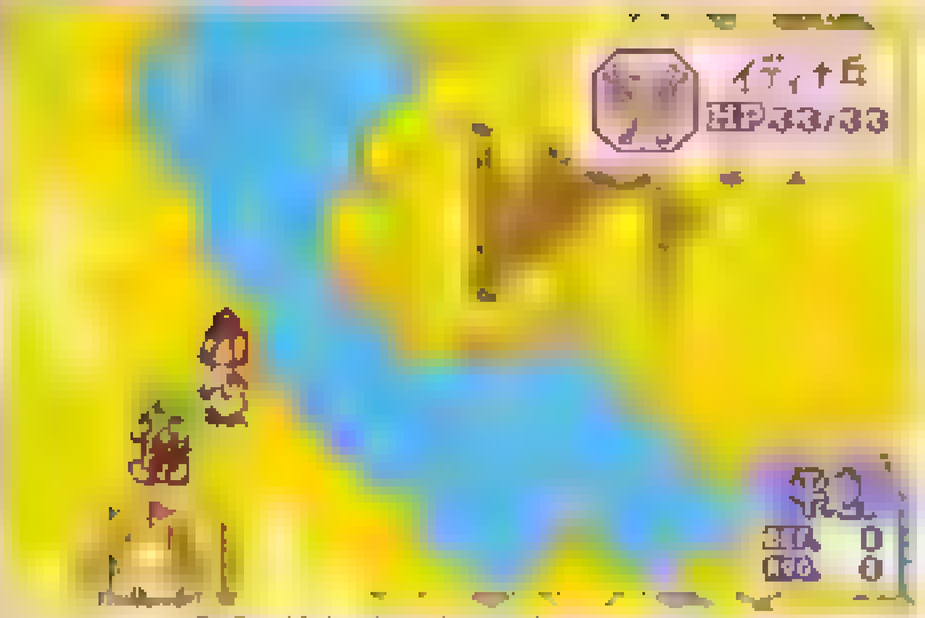
第15回合，同样是在我军登场位置，敌人还有骑士增援，其中有一个圣骑士，还好不算很强。另外，本关中有不少坏壁，建议全打掉，提升提升武器熟练度。

クレイン的手下全存活（安全脱离也算存活，注意他们在靠近BOSS时要确保他们的安全，可别被BOSS杀了），得到猎户座之箭，ティト的手下全存活，得到天空之鞭，全村庄访问能得到英雄之证（有一个村庄附近有个装备必杀斧的战士，还是让ティト去访问吧），大丰收，大丰收（^－^）。英雄之证就给フィル用了吧，她可是和ルトガー争夺当前的TOP ACE之位的有力人选呢。

首先，费雷骑士三人组（因为他们的支援等级高）和另外两个强人（推荐フィル和クレイン）往左上杀出一条血路，目标直指以狂战士为首的几个敌人，争取尽早清理掉市民的脱出的障碍。其他人往下走，准备迎接海贼ギース。注意别让诗人エルフィン进入长弩的射程了，不然可是会被华丽地秒杀哦。

第4回合，从城堡里出现三个增援追杀市民，如果在这个时候脱出路上的所有敌人都还没被清理干净的话，市民就将挂掉好几个（脱出路上的长弩手是不会攻击市民的，而且脱出路上只有刚开始的那几个敌人，真是厚道啊）。

过不久，期待中的猛士大叔バアトル带着两个抵抗组织的战士登场，马上让她女儿说得，战士就不用去理会了，任由他们自生自灭吧，反正没任何影响。大叔加入后赶紧和几个骑士一起和大部队汇合，还有很重要的任



▲嘿嘿，追杀手无寸铁的人们，真[illegible]

务。那就是

从第11回合开始在城附近有敌人增援，一次两个，兵种大多是战士，也有佣兵和弓箭手。那些增援的敌人的能力都很高，尤其是佣兵，千万小心！派两个圣骑士和ルトガー支援全开共同堵住路口（等到フィル赶到后把マーカス替换到后方），同时让其他能间接攻击的角色站在后面慢慢击杀敌援军。增援一直到第20回合才停止，稳扎稳打才是王道。

市民全部存活，得到能量戒指，又是一个特别"杀必死"呢，4000G入手。

第12章 真实の敌 难度★★

本章最大的特色是地图中间有着不少狭窄的走廊，[illegible]敌人[illegible]，着实令人讨厌。

本章我军兵分两路。战前先在右边一路队伍中配置クレイン、クラリーネ、ルトガー以及エルフィン四人组（第五个是盗贼大叔アストール），战斗开始就让装备长弓的クレイン配合エルフィン把持有睡眠杖的僧侣射杀，然后让クラリーネ和ルトガー把クレイン带到安全的地方。クレイン的命中率不高，还好是刚开始，就利用RESET来凹两个命中吧。

左路的战况相对紧张些，躲在走廊里面放暗箭的敌人比较多，ゴンザレス和バアトル以及マーカス三人解决那些家伙时要多注意回复，这样就没有什么危险了。

等到右路的盗贼大叔拿光宝箱后，差不多キャス也要三度登场了，要不要说得她就看各位的了，建议说得，之后チャド就可以退居二线安心地陪ルゥ玩耍了。决定说得的话要先把她团团围住（反正围住她以后不会做任何行动），然后等远方的ロイ慢吞吞地前来。キャス的生存能力还是不错的，就是支援……忽略不计吧……

等左右两路的人快汇合的时候要先对付在レイ的旁边那一群不知死活的战士，他们的攻击力很高，但是还是无法占到剑圣的任何便宜。之后由チャド说得レイ（这小子不会主动攻击我方）。说得之后差不多在南方的敌人增援部队也要出现了。援军总共分三路，我们只要在王座房间等待着敌人送上门来就好，而且在那个房间的两个楼梯都有战士增援，正好练练。敌援军中的战士队伍和龙骑士队伍的脚脚要快点，但他们也只是靶子而已，实力强大的佣兵队伍要到达的时候也是快到20回合了，我军就不要和他们交手了，直接压制过关。

▲佣兵队伍在第20[illegible]

BOSS[illegible]是龙，[illegible]的剑下亡魂了。

第12章 外传「天雷之斧」 难度★

又是一片[illegible]的[illegible]不少宝箱，虽然只有两个值钱的宝物（还都基本上不会被敌人的盗贼抢先拿走），但我们的目标是——所有的宝物，连同盗贼身上的盗贼钥匙也不放过！

如图中配置好两个盗贼，上面那个直接冲上去偷了敌方盗贼的作案工具（本作中偷盗敌人时不需要速度的判定，真是太厚道

▲两个盗贼兵分两路 发动"贼、号"作战

了)，右边那个也准备先去卸另外一个盗贼的钥匙，这样开局后只剩两个盗贼了。对剩下的两个盗贼进行途中捉截就简单多了。

盗贼身边自然需要护卫了，在两路各跟上一个战斗小组吧。敌人中虽然大部分是山贼，但也有弓箭手和剑士，甚至有德鲁伊，稍微注意下即可。一些宝箱旁边的墙壁会喷出毒雾，还好本关可以找到几个解毒药。

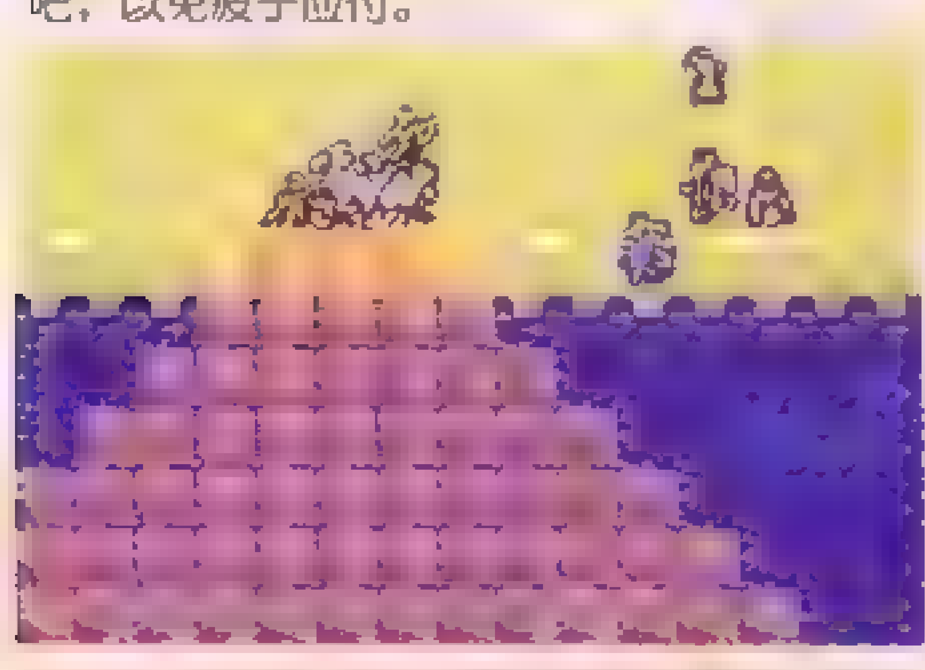
BOSS是个狂战士，和他的战斗别拖太久了，否则夜长梦多，还是用剑圣＋必杀剑的组合快速解决他为妙。

第13章 救出作战 难度★★

龙骑士ミレディ的加入让我军的制空力量得到了大幅度的改善。尽量把敌人留给她解决吧，然后在快过关的时候把她转职了，为了那转职能力的加成和增加的1的移动力以及剑系武器的使用，下章中有大用。即使没到20级也无所谓，HP少几点没什么，反正能到60。

本章中初次登场的骑士军将パーシバル会在第8回合撤退，以这种FC军队的实力在他撤退前赶到他面前并且说得是相当困难，而且是非常危险的。所以还是假装没看见他吧。

战斗开始时，上下两路的队伍就会对我军来个包饺子行动，不过他们没什么实力，再加上地形对我方有利，这群骑士来再多也只是送EXP的料，只要小心拿着必杀枪的骑士就好。在8、15回合时地图左上方有骑士队伍增援（13、18回合的是地图左下），小心被突然袭击。推进到一定位置时（大约在大桥中央），我军会被敌人BOSS发现，BOSS附近的敌人的行动模式改变成向我方主动进攻，这个时候来个守株待兔就是了。不过最好等到敌人的四次增援结束后才让敌人主动进攻吧，以免疲于应付。



▲バアトル可在这里消耗掉敌人的长弩。

等到把上面的敌人清理干净后就往下杀，毕竟EXP还是要的，不过因为敌人有长弩部队，所以还是先消耗掉他们为数不多的弹药的好。

BOSS是飞龙统帅，用弓箭也好，用神将器也罢，都能够迅速收拾掉他。

本关中的武器店有卖必杀系武器、必杀剑多买点，必杀弓和必杀枪至少都买一把，以便在以后几章的战斗中有那待值以上的攻击输出。不过也别买太多了，一来资金不是很宽裕，再则也没必要。为什么半价卡偏偏在下章中才有呢？真是怨恨啊！

第14章 理想乡 难度★★★★

沙漠找宝的关卡。由于视野受到限制以及为了找宝的需要，盗贼是必须的，两个盗贼各跟着两路纵队，一路向左上的半价卡位置奔过去（如果キャス的等级高的话，可以让她跟过去，否则还是让另外一个盗贼大叔去吧），但由于必经之路有战斗龙和几个飞龙骑士，所以推荐以ルトガー为首的"四大金刚"的组合，带上烈火之剑和老龙。另外一路则在找到了鞋子之后，由バアトル父女带头往右下走，剩余的人都跟上。右边队伍要面对的是敌人的沉默杖和睡眠杖的双重干扰，他们优先的使用对象是ソフィーヤ和セシリア，以セシリア的魔防是不会那么容易中招的，带上圣水就万无一失了，不过ソフィーヤ就没办法了，事先给セシリア准备好解咒杖吧。右路纵队需要直面敌飞龙统帅和几个飞龙骑士，可用バアトル＋弓箭以及セシリア＋风魔法的组合击杀。

▲敌人的杖用光后，一个活蹦乱跳，一个睡得正香。

左路纵队在得到半价卡后往下，准备和两个BL狂战士援军火拼（为了快手之羽，4000G啊），敌人对我军五六十的回避只有干着急的份（注意ティト要转职了并且拿铁

剑）。几乎没有任何危险。两个狂战士虽然强，但比起ルトガ－还是远远未够班。右路纵队继续往右推进，途中的两条战斗龙可用パアトル＋天雷之斧的组合秒杀至全部干掉。如果不想浪费天雷之斧的使用次数的话也成，只要不进入他们的攻击范围内就可以了。传送之杖和银之大剑的获得并不需要杀死他们。

第13回合开始，地图右下会有山贼增援，让差不多赶到城门的我军在那里弄剩下重兵去收拾他们吧。

BOSS勇者可用パアトル＋必杀弓攻击，出个必杀就好秒杀。

本章的道具店有出售解咒杖，多买一些做准备，以后经常要用到的。

本关难在于视野受限制、敌人多（特别是敌人中有几个强力的龙骑士和魔法师）而且强，再加上沙漠地形导致的移动力低下。在行军途中[illegible]人[illegible]，这样才可防止视野外的敌飞龙骑士的突袭。右边这队需要经常派龙骑士做游击，才能保全自身。找宝最好用盗贼，可以节约回合数。

第14章 外传 业火之理 难度★★

本关BOSS装备着远程魔法雷暴，攻速达到了14，攻击力为33以上，会被追击且魔防低下的[illegible]送死了[illegible]有显示的那么吓人，因为BOSS不会移动）。派クラリーネ、ティト等高回避且魔防高到不会被秒杀的人去消耗掉BOSS的[illegible]发起攻击吧。除了BOSS以外，还有一个和BOSS几乎一个样的[illegible]力[illegible]要低了，如法炮制即可。

剩余的就没有任何难点了，只要注意一下会随机发动的[illegible]的太远就行了，带上远程恢复杖以防万一吧。

BOSS的回避很高，而武器很少，所以把他的武器耗光[illegible]个[illegible]的选择哦。

第15章 龙の娘 难度★★

骑士军将ハ[illegible]ル在本章中再次登场！除了危险性太高以外，还有二个原因没在第13章说得他。[illegible]有关他的[illegible]多只是给我军锦上添花，实际上是可有可无的。[illegible]是他在本章中才有HARD模式下能力的加成，最后是在本章说得的他身上多带了一把银剑。算好距离，等他冲下来后，让诗人上前对他进行一番教训，我军的“真·TOP ACE”就此加入。

▲这能力，实在是太优秀了！

第3回合，地图右上方有三个山贼增援，他们的目标是下面的村庄，其中的狂战士头领可是我方的主力啊！由于他们离村庄近，所以我军得尽快赶在他们之前救援那个村庄，毕竟那里可是唯一一把能够修复武器的好东东啊！不过事情没那么轻松，路上有强劲的敌人在挡着！不得已只好派ミレディ在乱军中杀向村庄。但是敌人中有装备风魔法的女武神和装备银弓的狙击手，必须先把他们干掉才能确保ミレディ的安全（还有两个装备长弓的弓箭手，不过只要带上HP全恢复的特效药就没问题了）！狂战士ガレット装备着投斧，所以不必担心他的安危，リリーナ可以不紧不慢地上来说得——其实也快不了，因为收拾掉挡路的敌人可需要点时间。好好利用左下村庄右边的地形和骑士军将的能力吧。

解决了这些问题之后本章也就没什么难点了。PS：12回合开始在右上的将军有援军，同时敌人开始进攻。

骑士军将的手下全存活，得到骑士勋章。又是5000大洋入手。

第16章 王都夺还 难度★★

又是一场室内战！我军兵分两路，左路相对比较容易，正常攻略即可，因此只说说右路的攻略方法。

建议在右路配置上パアトル父女、艾特鲁斯坎三人组以及一个盗贼。刚开始时，就派パアトル扛着长弓配合エルフィン击中拿着远程雷暴的魔道士一下，这样他就会忙于回复无暇攻击了，下个回合再补上一下（パアトル的命中率马马虎虎，用S/L的方式来确保

成功吧）。而パーシバル则仗着自己的马快，在下个回合直冲上去和拿着沉默杖正往下赶的司祭打个照面，未等对方通报姓名就把他两剑斩杀马下。旁边的一个司祭见他的兄弟惨遭杀害，扛着远程光魔法前来报仇，但他却犯了个低级错误——贴着墙壁，于是他也赔上了性命。因为财迷魔道士ヒュウ是从右路向下出发的，所以还是派人把ロイ背过去说得吧。看在我方魔道士不足的份上忍痛付出了10000G，不然的话，早就把这个实力不算强，支援一塌糊涂（对祖母都只有每回合+1的好感，不肖孙子）的家伙的会员卡和特效药偷了然后宰了他！谁叫他加不加入都不会对剧情有任何影响呢？

艾特鲁斯坎最后的军将ダグラス这个麻烦的老顽固也从右路过来了，可派バアトル拿着弓和フィル一起堵住路，这样他只会攻击バアトル，命中率40都不到，要是被打中了还可以吃特效药回复。如果还是觉得不够保险的话，让他睡觉去吧。另外，和他对话过后的诗人是不会被他攻击的，真不愧是忠臣啊。

第11～14回合，左下的两个楼梯、右上的楼梯有敌人增援。由于两边都有狭窄的地形，所以没多少问题。不过两路增援的敌人都有高等级的佣兵，还是小心为妙。左路的几个人守住大门那块地域就比较安全了，右路需要主动出击消灭佣兵，让パーシバル来完成这个任务吧。

BOSS是三龙将之一的ナーシェン。拿着暗魔法剑的他具有那么点的实力，可对拿着神将器的我方几个强将追击（除了已经把剑练到S的パーシバル），虽然他的命中不高，但RP不好被连续攻击命中也不是好受的。他的另外一个作用是给我军提供个好宝贝外加一个青之宝玉，可不要光顾着打而忘记了哦。

▲唉唉，被秒杀了啊，我不是故意的。

最后，别忘记说得我军另外一个飞龙骑士ツァイス了，姐弟支援起来，我军的空中力量就有了保障。

注：本关中有三个敌人有宝玉，都别漏掉了。

第16章 外传 至高の光 ★★★★

最后的军将也加入了，艾特鲁斯坎·军将组合完成！快把唯一的一个鞋子给大军将ダグラス吧，不然因为移动力这个瓶颈，这最强组合就难以发挥出真正的实力了，反正鞋子也没有必要给其他人。

话说这一章，还真是不一般的麻烦。首先有无视敌我&无视防御损伤10的"神之箭"，其实敌人中有好几个有远程魔法的，再次还有几个拿着沉默杖的家伙，在敌增援中竟然也有这种家伙，这群神职人员竟使这种下流的卑鄙手段，这品德，真够"高尚"。对于这种敌人，我军只好派上能够使用解咒杖的两个女武神来应付，不过那群品德"高尚"的家伙们专挑这两个PLMM来下手，真是不得不怀疑他们别有用心（远程魔法则是专挑魔防低的下手）。很不幸的是，她俩的魔防都不够高，基本上只有乖乖中招的份，所以两人都得走同一边，算好距离（杖的使用距离为"5+使用者魔力的一半"，那几个司祭会移动），再慢慢和敌人消耗吧……地形比较有利，战斗总体难度不算高，就是毫无技术含量，根本就是在拼物资么……

敌人的增援在上面两条通道的最末端，在那里埋伏好强将，等他们一出现就将他们秒杀吧！

BOSS是个被艾特鲁斯坎的政变派抛弃的背叛艾莉米奴教的司祭，他拿着狂暴杖，本身实力也相当强，没两把刷子的就别上去添热闹了。

分支选择

又到了一次分支的选择了，该怎么做呢？再来看看这次的分析吧

スー和シン两个游牧民得到的经验值总和大于シャニー和ディト两个飞马骑士的经验值总和的话，进入草原路线。在一望无际的草原里，人们没有固定的居住场所，主要生活方式是游牧，这里的游牧民和剑士是大陆的特产。疾风之狼听过吧？还有那个以一人之力消灭千人骑士团的剑魔也听过吧？这

两个传奇足够证明了萨卡是个名副其实的卧虎藏龙之地。鉴于生活习性，因此敌人以游牧民和剑士为主。游牧是封印中超级狂风的职业，想必各位都知道吧！和佣兵一样力量、技术、速度三围高，而且移动力也高，更是个能装备弓的让人讨厌的间接攻击职业。而剑士就更难缠了，其高级职业形态的剑圣可是公认的封印中最强的职业。望着东方广袤的草原，我们的FC（废柴）军团的成员们个个都滴下了一滴硕大的汗……

那么在白雪皑皑的北方的国度伊利亚呢？那里天气恶劣，作物的收成很差，人们只得依靠佣兵业这种用生命为代价的行业赚取那点并不丰厚的收入给家乡的人们带来生存的希望。我军就有那么几个人是这样的哦，而且还有某城主这种"大人物"哦。在这个严寒的北国里，盛产飞马，因此敌人以飞马骑士……和S骑士为主。高机动力是她们的特征，而飞马骑士的无视地形移动也是让人防不胜防。不过这些飞马有个通病，尽管她们的速度高，但是因为身体柔弱，拿着的又是很重的枪，所以实际上攻速并不是很夸张，而飞行系的弱点让她们成为了我军几个"实力派"射手的活靶子。

话说这天，XX王ロイ正在思量着该往哪边进军时，他那猥琐的手下マリナス见四下没人，对年轻的主子小声地说了一句："大人，伊利亚的飞马骑士是大大有名的，您看……"还没等这句话说完，低头沉思的ロイ突然抬起头，眼睛里闪出了一道让人不易察觉的光。当日，ロイ暗中拜访了政变党的两大核心人物アルガルド和ロアーツ，说道："听说两位想逃到萨卡或者伊利亚去，想寻求ベルン王国的帮助。哎呀呀，两位大人怎么聪明一世糊涂一时呢！政变已经失败的你们大势已去，对于ベルン王国来说是没有什么利用的价值的。无论去哪里都是要被遗弃的哦。"看着两大风云人物（曾经）一脸惶恐的样子，ロイ继续不紧不慢地说："如果你们到伊利亚去的话，我可以让你们死的痛快点。如果你们去萨卡的话，那我就……"ロイ只把话说到这里，然后摆弄了一会随身配备的レイピア，レイピア映射出的闪闪寒光让アルガルド和ロアーツ打了个寒战。

当决策下达后，整个FC部队里传来了男性成员的欢呼声，他们为能一睹那众多骑着天马骑士的PLMM的芳容而感到由衷的兴奋，而ロイ对スー和シン两个坚持去萨卡的人的建议充耳不闻。于是乎……

至于伊利亚路线能够收的飞马大姐ユーノ么……被怜香惜玉的XX王安置在了城堡上。

为了进这条路线，就得在流程中得多注意一下ティト（因为她妹妹只能小露几面）的经验值了。因为ルトガー＋クラリーネ＋クレイン＋ティト的4P组合作用性比较明显，所以ティト的经验值还是没问题的。

目标，伊利亚，GO!

第17章 海の道 ★★★★

有几杆魔法又有大弩的一章。不过我军将士也都是身经百战的"强者"了，对这些毫无畏惧。敌人该怎么死就怎么死！

▲从这里过，长弩就无可奈何了。

第7回合，海之道形成，可以从这里直接向敌城堡进攻。BOSS的实力和骑士军将差不多，但是速度就差远了，让他尝尝刺马枪的滋味吧。城堡附近的司祭有睡眠杖，很让人讨厌的同时让阻动作战的效果打了折扣。

如果想稳中求胜的话，就从下面走吧，不过要忍受着长弩和远程魔法的骚扰。还是派携带翼神守护的ミレディ和ツァイス去收拾那些长弓手吧。当龙骑姐弟一同进入长弓的射程范围内时，ツァイス的防御力比ミレディ低，尽管他装备着飞行系特效无效的翼神守护，但是敌人还是优先攻击他（如果防御更低的飞行系角色装备着这道具，那么长弩的优先攻击对象是转向防御更低的飞行系角色的）。看来敌人的长弓手的视力不行啊，没看见人家携带着这种保命的首饰呢，反观他们的同行步弓和骑弓，可是不会犯这种错误的哦。

第8回合，右下的两个砦里有天马骑士的

增援。再过几个回合，城堡下面的两个塔里也有一个S骑士和一个弓箭手的增援，除了弓箭手以外的敌援军人手一个伤药，赚钱的机会可别放过了啊，积少成多嘛。增援一直到16回合才停止。

本章的武器店有各色各样的武器，进行一场大采购吧，特别是必杀武器，可得多买几把备用。

第[illegible]章 冻てつく河 难度★★★

一眼望去，真是一片茫茫的林海雪原啊 在这种恶劣的环境里，同样有着让人感到寒冷的敌人。第5回合的时候，在东边的村子附近出现山贼，他们或将村子破坏。尽快飞过去是来得及的，但是要突破飞龙骑士小队，最好带上特效药。而在访问了该村庄后，山贼们并不死心，把矛头转向了东北边的村庄！那里是个非常可怕的地带，对只有两支空中力量的我们来说虽然能抢先访问村庄，但却难以全身而退。因为敌人有着暗法师部队、佣兵部队、源源不断的山贼部队以及同样是数量庞大的飞马骑士部队。同时在城堡处的BOSS也不会闲着，他会使用手上的远程光魔法对我军进行轰杀！在如此之多的敌人的包围下，我军的两个敢死队队员只有招架之功，毫无还手之力，没有极好的RP必将身首异处！在同伴处在水深火热之中，我军的其他成员并非不想救，而是爱莫能助！本章的地形极大地限制了移动力，使得我军无法在龙骑姐弟将被围攻前拍马赶到，只能眼睁睁地看他们孤立无援。难道就没有办法了吗？

慢！还有传送杖这个利器呢！如果把パーシバル传送过去助阵的话（用セシリア传，最快可传到长弓手旁边），道具的获得势必会简单一些。因为他是地面部队，可以受到地形的影响，加上敌人的命中不算高以及圣骑士武器的多样性，所以他的威胁相对龙骑姐弟来说要小的多了。如果下定决心要那个道具的话（其实是个转职道具"引导戒指"），就把这唯一值得信赖的角色传过去以一人之力抵挡敌人的大军吧，注意带好特效药哦，撑几个回合就能支持到我大军的支援了。龙骑姐弟趁机去访问村庄并脱离（可以考虑去解决那几个暗法师，不过要注意HP残余量以及敌人的数量）。速度快的话可以抢在敌人的山贼或群前访问村庄并成功脱身。パーシバル则留下来当炮灰牵制敌人。虽然笔者在这里描述的很简单，但是实际做起来可是很靠RP的，[illegible]，如果用这种方法得到引导戒指的话，本章的难度至少是★★★★。

▲面对如此多的敌人（还有增援），请三思

如果放弃引导戒指，那么本章就缺乏悬念了，[illegible]过关。本章的地形实在是太厚道了。虽然有长弓、异常[illegible]以及[illegible]西边和[illegible]边的飞马骑士分队增援，但敌人的这些优点都被这茫茫的林海雪原给吞没了……消灭了[illegible]下了。

第[illegible]章 圣将军 难度★★★

又寒冷又黑暗的章节就是本章了，而且[illegible]加上不知道会从哪里突袭的飞马，本章实在是无法让人轻松下来啊！盗贼一定要上，除了贼眼的用处外，还可以偷盗骑士之证以及特效药等好东西哦。

刚开始时山之隐者ニイメ加入，这位前辈乃我军最强暗法师，默示之暗的不二主人，装备默示之暗时使用杖的能[illegible]力也让人叹为观止。赶紧把她的暗魔法等级练到S吧。同时她是重点保护对象，可千万别让她冲到前线上去了，因为此后的高级职业的敌人只要拿着稍微高级点的武器，就能够秒杀她，比如本章中装备着银枪的重骑士和圣骑士[illegible]就算没被这些高级职业的敌人攻击，凭她那低下的防御力和不高的回避率，还是让人看的心惊肉跳的。

从本章开始，敌人中使用异常状态杖的是魔力数值非常高的德鲁伊，他们用起杖不仅命中高，而且对我军任何一人几乎都是100%的命中率，我们只有靠着她用解咒杖的份[illegible]还好这种敌人目前一般都比较分散，

威胁不大。

本章的战法基本上和沙漠那章一致，整个队伍以盗贼为中心即可安全地推进。大约12回合的时候，左边村庄附近有盗贼出来了，不过这个时候应该都已经把那里访问掉了吧？如果时间拖的太久的话，右边的村庄可要出现危机了，那里可是4000G啊！

第20章 イリア解放 难度★★★

事先如图中般配置好战斗人员。战斗开始后，飞龙骑士ツァイス配合诗人，以迅雷不及掩耳之势赶到下面部屋中拿着睡眠杖的德鲁伊跟前，手提勇者枪，两下搞死他（命中率只有70%左右，RP不好的话就RESET吧，或者可以让ミレディ装备必杀剑出个必杀也能秒杀，虽然更安全但是更需要RP）。下个回合的时候让休息的ツァイス吃特效药并换武器，同时派他姐姐过去支援。

▲战前配置，还是仅供参考。

在ツァイス完成突击任务的同时让ニイメ移动到パーシバル左边，用传送杖把他传送到携带着远程光魔法和远程敌爱杖而且在宝箱房间的司祭旁边，パーシバル用投斧or投枪追击灭了他，然后再让セシリア移动到图中光标的下面一格的位置用救援杖把パーシバル拉回来（不然等待着パーシバル的命运多半是死亡）。左下房间的敌人由バアトル父女并肩阻挡住。好了，这下麻烦的敌人只剩两个了（一个在玉座附近，剩下的一个使用催眠杖的德鲁伊优先对飞马使用），战斗就方便多了。

飞马骑士的作用是说得她大姐，同时还肩负着携带翼神守护吸引长弩火力的重任。说起长弩来，本章的长弩真是令人恼火，配置的位置可说是恰到好处，甚至还有一个是我方无法攻击到的，而我军正紧张地与守城的敌人火拼，几乎无法抽出多余的兵力应付，只好任由他们胡作非为了。

11回合开始，地图上方有两个盗贼增援，再过一回合，地图右上有战士增援，右下的是佣兵增援。这些除了盗贼以外的增援直到20回合才停止。上面的由装备铁剑的龙骑姐弟负责，那些钢斧战士对他们无可奈何，同时让パーシバル扛着枪在只容一个人通过的过道守着（就是宝箱房间下面的那条走廊），另外两个军将过去支援，一骑当关，万夫莫开。

BOSS虽然是将军，但依仗着玉座，回避率很高，而且装备着可以间接攻击的锁链枪，只有多花点时间耗在他身上了，等着打到他的武器快用完时才把他消灭，能力不行啊。可不能让BOSS把赤之宝玉带进地狱了哦。压制玉座之前把盗贼传送到玉座上面那个长弩手身边，偷了他的天空之鞭吧。

市民全部存活，得到天使之衣（增援的盗贼不会攻击市民，义贼？）。

注：本章中的武器道具店里可说是应有尽有，多买几把银系武器备用的，今后的战斗要以银系和必杀系的武器为主了，过于省钱就容易陷入险境。

第20章 外传 冰雪の槍 难度★★

到这里，终于，长弩的骚扰结束了，但这章却还是有异常状态杖的德鲁伊，由于我方兵分三路，两个德鲁伊总是对同一路的我军使用杖（还优先对恢复人员或者是有恢复能力的那一条路做，真混蛋），睡眠还好点，混乱就要命了，看来这一路还真是要不太平下去了。

解决的方法是把ニイメ配置在左路（在右路的话会在使用杖的那回合被装备长弓的狙击手攻击，而下面一路则是因为距离太远了），配合诗人抢先把持有沉默杖的贤者给弄哑巴了，65%以上的命中，不难得手（不要去用睡眠或者混乱杖，这两种杖还有其他的用处）。然后这路队伍趁这5回合的时间和大部队汇合。等到我军合流完成时，拥有三个回复人员的我军还会怕区区两个德鲁伊吗？

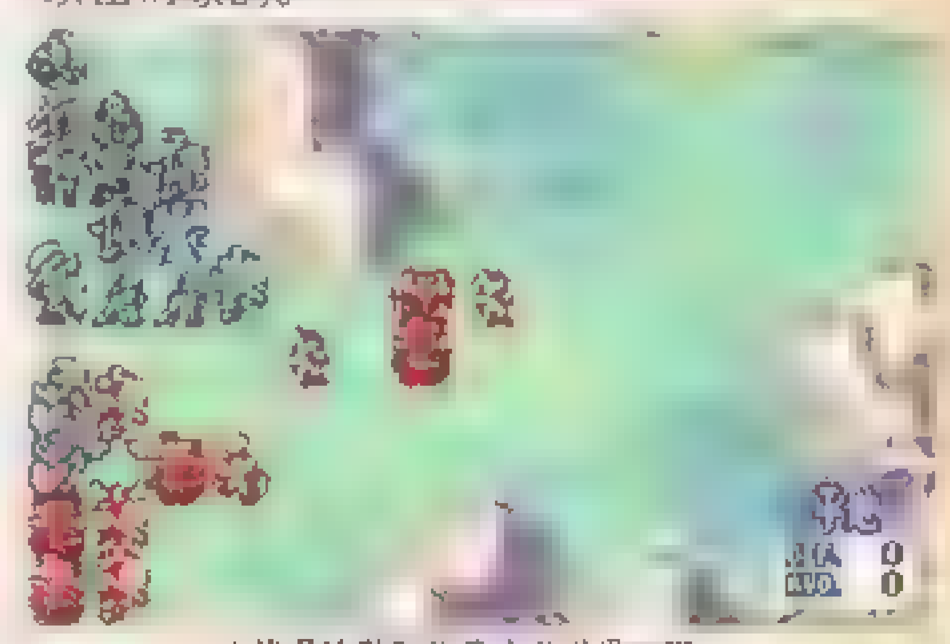
接下来的攻略中只要小心三个剑圣就没多少悬念了。用勇者弓等间接攻击干掉他们才是上策。再者，把所有墙壁都破坏干净吧，练练熟练度，特别是培理两个法师的魔法熟练度，ヒュウ理魔法熟练度一定要练到A来。

BOSS和上关的几乎一个样，略过不提。

本章的难度相当高，甚至可以说是本作难度最高的一章！可以说，这场被称为“最长的一天”的战斗打的可谓是惊天地、泣鬼神。对方是贝伦的主力龙骑士部队，由三龙将笔头マードック率领。敌兵个个强悍，和这种王牌队伍交锋，我军得慎之又慎，但偏偏本章外传进入条件之一是30回合内过版！该如何打好这场仗呢？

战斗开始，ニイメ先冲下去把下面那个贤者给混乱了（命中接近80，算是理想了），他装备着风魔法，把他混乱了，我军就多了一个强力的帮手了（可惜他的速度不够快，不然能够追击飞龙统帅的话……）！魔力很高的他一击就能够把任何飞龙骑士打到半死不活甚至打落地面，而且他在混乱期间是专挑飞龙骑士打的，同时他的同伴是不会主动对他下手的，真是厚道啊！不过在他附近有拿着远程回复杖的祭司，那个家伙会让他的努力白费掉，所以要先灭了那个可恶的祭司。等他回复正常的前一个回合（千万不要等到他恢复正常）还可以再让他“帮”我军哦。

在下面的敌大军如潮水般涌上来时，右路也有两个飞龙统帅带领着四个飞龙骑士共记10名龙骑士向我军扑过来，由于他们是从侧翼来袭击我军，而我军正准备对付冲上来的疯狂的敌人，无暇顾及，因此必须派人牵制住。但是……龙骑姐弟的实力还不如他们的领头……汗……用ヒュウ和ヨーデル两位的远程魔法同时攻击一条飞龙统帅吧，然后姐弟俩补上一下……RP不坏的话，两个回合后，姐弟俩的最大威胁消除了（如果觉得有必要的话，可以把冰雪之枪带去，ミレディ的枪等级应该到S了吧？同时必须携带上特效药，HP在一半以下就立即回复，不然多半还会死在其他飞龙骑士枪下。别进入上面那个贤者的攻击范围了，否则会死的很难看的），我军的来自右路的威胁也烟消云散。正往下赶的队伍虽然有那个厚道的贤者在助阵，但是实在是杯水车薪，因为敌人的数量实在是太多了。地形的宽阔也给排兵步阵出了个难题。咦？正好有一小片地形是两块森林连结起来的，天助我也！立刻让ゴンザレス和ガレット两位狂战士一起打着必杀斧蹲在那里（他们至少该有C级支援了吧？有B级支援更好，让能力更强的ガレット在下面，当顶级炮灰），以两人的实力再加上特效药（或者后方的远程回复杖的支援），以及那些骑士清一色枪装备，危险不会很大（命中率在20～50之间），但是因为有着可以追击他们的飞龙统帅的存在，所以其他人也别闲着，赶紧上去支援吧（当炮灰　　），敌人会转移攻击对象的。


▲战况的激烈程度由此可见一斑

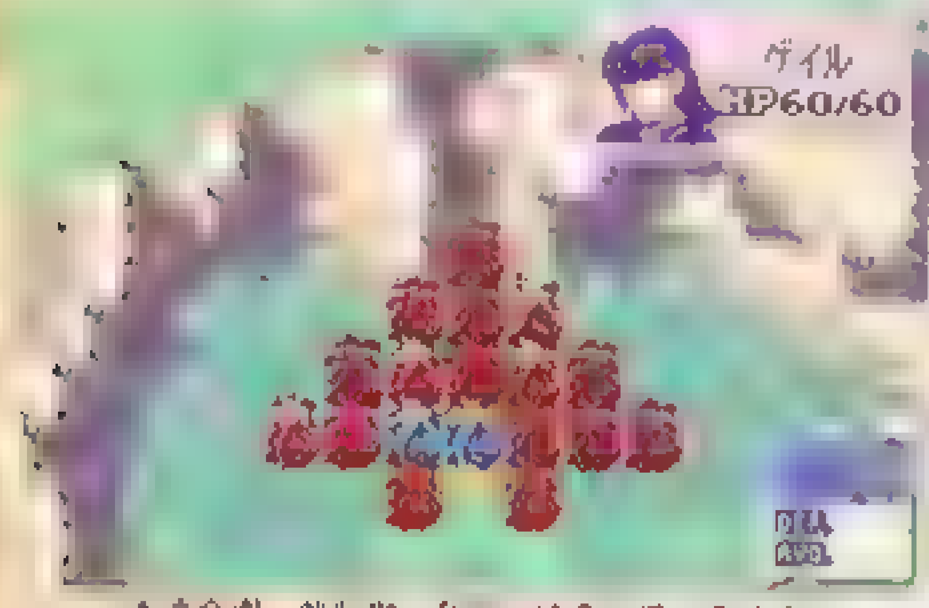
因为敌人出场回合的不同造成了时间差，再加上一般说来敌人在上来的时候得经过两个狂战士（因为移动力的问题）的洗礼，以及山脉的地形等造成的种种有利的条件，所以可以如图中那样用两人来堵住路口，同时对来犯之敌一一消灭（到底谁是来犯之敌？）。大军将速度低下，会被几乎所有敌人追击，因此不适合呆在最前线做盾牌。堵路的装斧头就装斧头，用剑的就装备破枪剑。パアトル装备疾风之弓，不然会被飞龙统帅追击。战斗中有必要的话可以用神将器或者屠龙剑杀龙，或者让弓箭手装备勇者之弓来对付群龙。龙骑姐弟收拾完上面的摊子后马上赶下来助阵。恢复的工作由躲在后面的几位法师用远程恢复杖来做，总共四次的增援不会太难熬的。

处理完蚂蚁般多的敌人之后继续从下面进军，注意路上还有敌援军。当我军攻打到封印神殿附近时，敌强将ゲイル增援，同时还有飞龙增援，其中一支分队就在我军附近，小心！派两个狂战士站在山上等他们送上门来是个不错的解决方法。

派龙骑姐弟和ゲイル对话后，ゲイル和他四个手下会跟着姐弟俩走，不做出攻击，只要ロイ不跑到他的攻击范围内就行了。如果抢先在其他敌人靠近前完成对话事件，然后

▲增援的位置（三次），堵住个突袭就得挂了。

移动到附近的村庄的已经关闭的门上面一格，那么就还有充足的时间等待ゲイル和他手下的龙骑士把龙骑姐弟围个水泄不通。这样一来陆续赶过来的真正的敌人只有干瞪眼的份了。成功牵制住了敌飞龙大军的同时又能够完全确保自身的安全，真是一举两得啊！



▲这个阵 就叫做 私[illegible]

注意BOSS身边有个有远程魔法的贤者以及两个拿着刺马枪的贤者，该怎么对付他们相信不用我在这里罗嗦了。

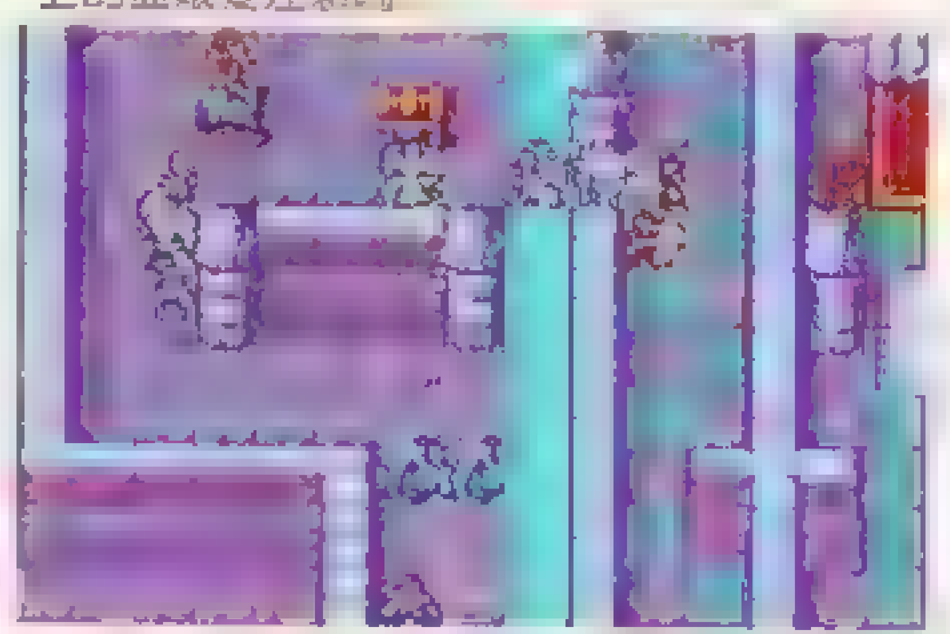
BOSS的实力实在是太恐怖了……看这能力，实在是没的说，威镇艾雷布大陆的三龙将果然是名不虚传。然而见此强大的人装备着命中率低下的斧头纯粹是浪费过头了！让我军最强的骑士军将パーシバル支援全开，再用将军永远的痛——破甲剑来对付他……他人必须走，但是身上的东西得留下！

攻略进行到这里，大概也快要到30回合了。本章没有什么好留恋的，压制，进入外传。

注：本章的难点在于前期得面对数量庞大的敌军，圣骑士没什么威胁，飞龙则令人头疼。尤其是个个都装备着银枪的飞龙统帅，40的威力插在谁身上都不好受。对付这种家伙千万别客气，什么好武器统统往他们身上招呼。这种家伙迟消失一刻，我方就多一分威胁。

第21章 外传 默示の暗 ★★★★

又是一片漆黑的关卡，本章的特色在于地面上设置有不少陷阱（可用盗贼解除，不过这属于马后炮的行为），甚至连宝箱中也有陷阱！除了图中的那个外，玉座之间右边两个宝箱都有战斗龙，不想自找麻烦的就还是免开了吧，反正他们又没携带什么好东西。必定上的盗贼要注意哦


▲挖宝箱挖出了条战斗龙

德鲁伊的干扰再度出现了，不过区区几个家伙是成不了什么气候的。除此之外，本章也就只有敌人的实力强这个特点了，其他和以前的外传关卡类似

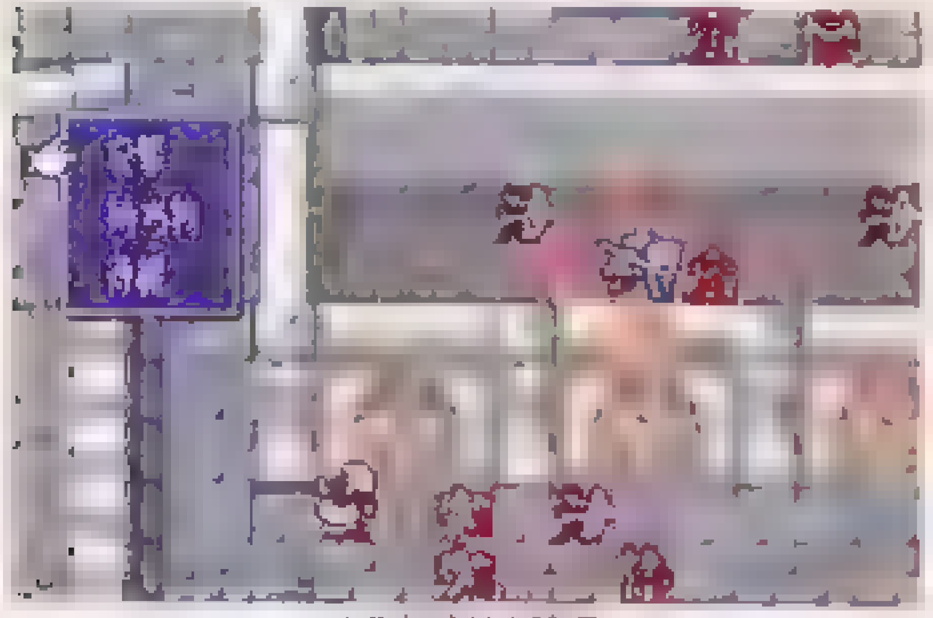
BOSS德鲁伊，能力高不说，还装备着吸星魔法。还是派我军实力最强的パーシバル和他一决胜负吧。

拿到封印之剑后，我们的FC军团的BOSS：真·FCのロイ终于得以转职，但他还是摆脱不了被秒杀的命运，继续躲在后面观战。

与贝伦国王的决战。这关几乎个个是强敌，好在没有回合限制，慢慢打吧。

建议先在左路配置艾特鲁斯欧四人组+盗贼+司祭。战斗开始，先把パーシバル传送到持有混乱杖的德鲁伊那个房间，装备上光之剑近身把他KO了。下回合两个狙击手用银弓攻击他，光之剑反击各命中两次，再下个回合用投斧攻击就可以一举把这两个狙击手消灭（只是……装备投斧时的命中率实在是让人大跌眼镜，太需要RP了）。如果不幸被射到两下，还是乖乖吃特效药的好。用其他武器要麻烦点，需要更多的时间。待パーシバル完

成任务后再让祭司把他拉回来，左路正式进军。如果干脆不去理会那两个狙击手的话后面会有一定的麻烦，因为他们装备着长弓。


▲先打着敌大路啊

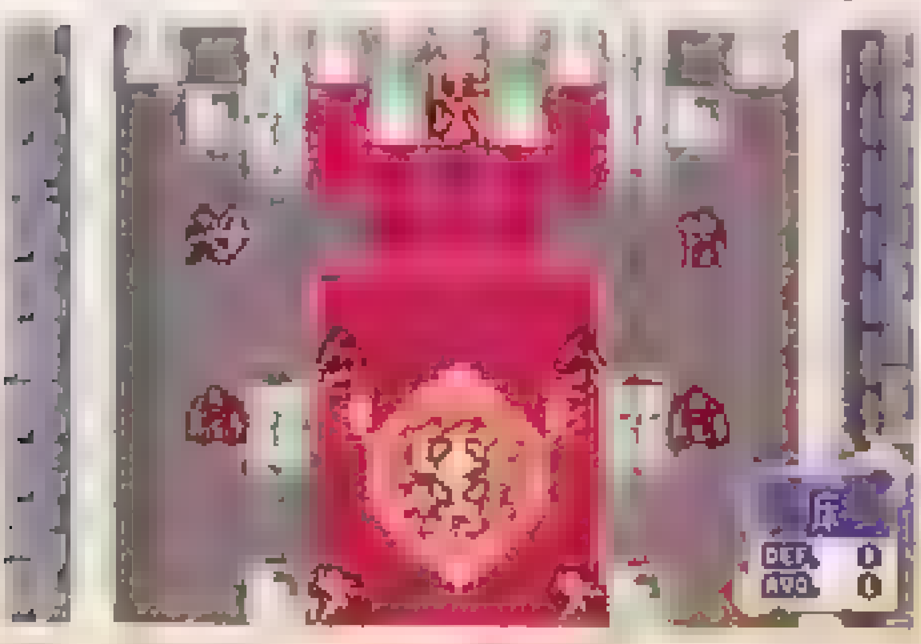
我军两路都配置上两个恢复人员，还有一个持有沉默杖的司祭就彻底没有前途了。

右路有装备着光之剑的勇者和装备着勇者弓的狙击手的骚扰，可以暂时避开他们，先对付上面两个装备吸星魔法的德鲁伊，他俩简直就是上关BOSS的弱化版，还是用勇者系武器来对付他们吧。左路同样有吸星的德鲁伊可以都由回避高达82的パーシバル收拾。

第10回合，上面的两个楼梯口有增援，是令人讨厌的异常状态杖版本的司祭！左边的拿着沉默杖，右边的拿着睡眠杖。不要理他们，耐心地等他们把杖用光吧，如果杀了他们的话，还会在15、20回合的时候在同一个位置再度出现他们的兄弟，打着挺累的。

贝伦王宫里有不少宝箱呢，盗贼只要上一个就够了，右路的有宝箱钥匙来解决绰绰有余。两个机关都派人踩过后（不必一直踩着），全军集合！让ロイ在正中央的王之间门口使用指令"待机"，门打开，BOSS战开始！我军初始两个位置的有增援，如果战斗拖的太久的话就会和他们干上，不过他们的实力并不强。

门打开了，最艰苦的一场战斗要开始了，


▲真是华丽的阵容。

大伙不要怕，冲啊！不过是在后冲（- -）先撤退到两个勇者的攻击范围外，最好是撤退到右边的仅容两人通过的道路边守株待兔，等待着敌人送上来，然后看看自己身上都有什么好武器，用最强的家伙来招呼这群敌人吧。因为楼梯口有敌人支援，所以慢慢地打吧，不急。如果没有消灭下面房间里的两个狙击手，就不要走进他们的射程内了。

BOSS相当于マードック的翻版，不同在于他装备着很恐怖的专用剑，谁被打一下都不好受，再加上那很高的命中率……真不愧是贝伦国王ゼフィール！一个敢于和全大陆作对的人！这种强悍的人物还是只能用パーシバル装备上破甲剑和他硬碰硬了……狭路相逢勇者胜，别忘了他身上还有英雄之证哦。

第23章 ベルンの亡灵 难度★★★★

本章的难度很高，主要高在敌人的能力很强上。敌人的飞龙部队在战斗开始就从西、西北以及正北三个方向朝我方扑过来。因此21章中使用后还各剩一次的理·光远程魔法就能够再次发挥作用了，目标还是敌飞龙统帅，分别给每路队伍的飞龙统帅各一个，刚好使用完毕。也正好能够将他们打到半身不遂（但是命中却不高，一般说来六次中会失手二次左右，如果失手任何一次，都将增加危险。还是RESET保证命中率吧）。由于敌军三路纵队是同时扑过来的，所以两位杀敌于十步之外的法师必须配合诗人才能发挥到作用。在两个法师努力的同时，必须派人做他们的盾牌，两个狂战士+龙骑姐弟对付左路，三军将和パアトル父女再加上刚刚加入的剑圣一起到村子旁边步阵守住

解决掉飞龙后，本章的战斗就没有多少悬念了。烦人的长弩手只要派人消耗掉或者绕过就可以了，大可不必和他们一般见识。敌人没有援军，慢慢地打上去吧。BOSS身边的几个德鲁伊依旧是我们所熟悉的携带着异常状态杖的版本，不过他们不会移动，所以计算出他们的用杖范围后慢慢消耗掉就可以了，简单简单。

BOSS是三龙将的最后一人——绝美的贤者布JJ，她的一干手下对她的忠诚心非常高！我方进入他们的射程后，他们也丝毫没有主动进攻而放弃守护布JJ的意思——当然，除了那个"不是人的人"（战斗龙）。

正好布ゞゞ有着远程的雷暴魔法……这就

▲站在这里卓娅布JJ的SM都不会被其他人攻扰

给了我们可乘之机。[illegible]一击脱离的战术……[illegible]カレル……冲上去消灭一个敌人，然后找骑士扎他再回来……慢慢消耗敌人的兵力吧。没几个回合，[illegible]就成了光杆司令。哦不对，下面还有几个手下呢，[illegible]了，布ゞゞ身上也佩带着好东西呢，这些可能就是需有的[illegible]在カレル剑下[illegible]得手了吧

[illegible]，本章的敌人身上有不少好东西，正好利用“掌”来当大采购的资金，[illegible]都到了这个时候了，需要采购的东西，有两样了：一、恢复满HP的全恢复杖，[illegible]满HP的特效药，[illegible]基本没用。

第24章 传说の真实 难度★★

引用某人的一句话：“《封印之剑》的最后两章是在度假。”这话说的很有道理，本章实在是简单。拥有那么多神将器的我方直对战斗龙大军，并不会吃亏。本章的战斗怎么打都可以，就是不要让一名角色同时处在两条战斗龙的攻击范围内。[illegible]战斗龙还是有优点的，那就是攻击力[illegible]，不过只要及时回复就不会出现危险。神将器使用的太多

▲新·八神将纪念照。

的话就用一直以来只修理过勇者系武器的修理杖来发挥余热吧。每压制一个宝座后都有战斗龙增援，不过他们的脚程不够快，无法扭转其战败的命运。

终章 暗黑の向こう 难度★

难度甚至比上章还低的[illegible]章……攻略方法很简单：清理掉路障后冲上去用封印之剑和神龙石攻击。不过这两人都会被反击致死，为了安全着想，还是让魔龙先睡个觉吧。[illegible]装备了之后用睡眠杖的命中率还是很可观的。趁魔龙睡着的时候冲上去攻击，再攻击吧。[illegible]个骑士把两位主攻人员扛到安全的地方去（因为魔龙下回合必定解除睡眠状态[illegible]行动）下个回合……[illegible]着敌人的增援[illegible]一个[illegible]战斗[illegible]

▲最终BOSS都被轻易搞定了

[illegible]，本次低难度之旅终于结束了，虽然在开始作战之前就做好了得到[illegible]的心理准备，[illegible]

[illegible]每章花[illegible]个回合，攻略[illegible]所当然的[illegible]

汗。难道是经常被白打造成的？至于经验评价么，因为放过了不少敌人，所以得到这种评价也属于正常的，倒是以这种FC队伍都能得到B的强度评价，真是汗，是不是什么地方搞错了？令人意外的是资产评价，省来省下了转职道具和能力药再加上不胡乱使用昂贵的武器（旁：后面几章狂用银系武器和必杀武器还不算胡乱使用昂贵武器么？），就能在这个评价上取胜啊！总的说来，这次的综合评价没有太大的意外，虽然笔者每机六、七次《封印》中就数这次的评价最低，其他的都在A以上的说），不过也算是能让人接受了！

从以上的战斗来看，本作虽然难度高，但是并不会高到某些人口中的"必须凹点"的程度，只要合理安排好战术，再加上几乎每人都必备的不算太坏的RP，战斗也不会如人们想象的那么困难的。《FE》考验的果然是玩家的运筹帷幄的能力啊！

拥有强力的支援是本次挑战成功的关键之一，在我军成员的友情和爱的力量下，再强的敌人都是要被轰到老家的！现在就来公布本次挑战的支援成果吧，有了他们，再艰难的坎也是会被跨越过去的。

最终支援成果

支援为有主力的，很多角色本身也有支援，但并不是必须的，就略过了，附上主力评价

角色	建议支援角色	解说
マーカス	アレンA、ランスB	序章一直到13章都很活跃，初期的靠山
クラリーネ	ルトガーA、クレインB	支援&后勤专用角色？其实她还是很有用的。
ルトガー	クラリーネA、フィルC	从加入后一直战斗在最前线，长期以来一直占据主力的位置。
ゼロット	トレックB、ノアB	虽然活跃的时间不长，但是是我军必须的力量。
フィル	パアトルA、ルトガーC カレルC	和ルトガー并列TOP ACE之席，重要的战斗力
ゴンザレス	パアトルC、ガレットB	因为剑圣的存在一度沉寂，但其力量依然强大无比。
クレイン	クラリーネB、ティトA	我军的第二号射手，强力并且快速成长的支援早早地把他拉上主力之席。
ティト	クレインA	クレイン的贤内助，战斗力尚可，同时肩负着战斗以外的重任。
パアトル	フィルA、ゴンザレスC、 カレルC	我军头号射手！疾风之弓的当然主人！
ミレディ	ツァイスA	空中坦克！完成许多突入，诱敌任务的不二人选！女强人一个。
セシリア	パーシバルB、ダグラスB	支援&后勤专用角色MK－Ⅱ，相当于クラリーネ的强化版，不过有着理魔去等级高的优势
パーシバル	セシリアB、ダグラスA	强大的实力！强力的支援！强！强！强！没了他，挑战之路必将困难数倍……
ガレット	ゴンザレスB	光头的实力强在力量和技术上，装备着必杀斧时破坏力惊人
ヒュウ	ニイメB	弥补魔法师不足的权宜人选，实力一般……
ツァイス	ミレディA	空中坦克二号，和姐姐一起形成非常强大的力量
ダグラス	パーシバルA、セシリアB	老顽固一个，速度很慢，主要用勇者系武器杀敌
ニイメ	ヒュウB、ヨーデルC	使用杖的最强人，默示之杖是个原因，再则她的魔力也很高，缺点是身子骨太脆弱了……
ヨーデル	ニイメC	使用至高之光的男人，消耗敌人的杖和魔法的最佳人选，
カレル	フィルC、パアトルC	出来太晚是惟一的遗憾。

依靠强力的支援，本次的挑战终于获得了成功！回顾一下，实际上除了传统的那么几章外，本次挑战还真没遇到什么困难，依靠着各种各样的战术得以顺利度过难关，所以说，玩《FE》还是战略比较重要啊，笔者希望各位在看完了本文之后都能够重新拿起你的GBA。其实，《FE》可以玩的还有很多……

秘技

[illegible]

美版 [illegible]

◆[illegible]

在[illegible]的时候[illegible]再按[illegible]

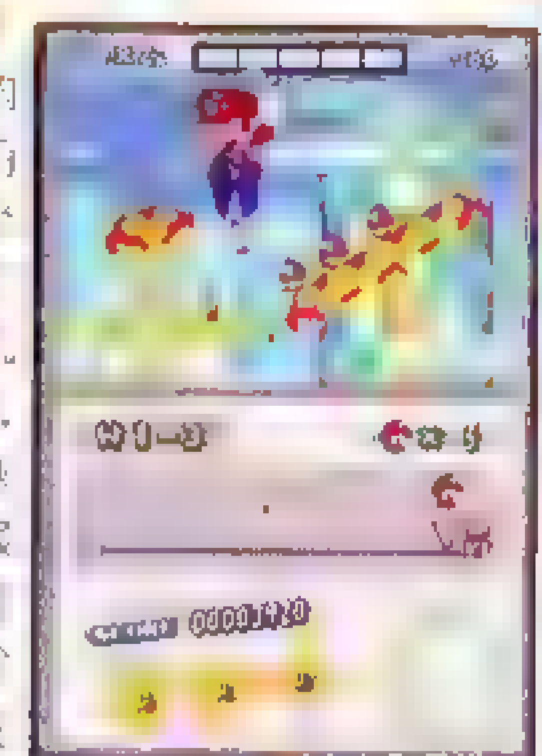
◆[illegible]

[illegible]

◆[illegible]

[illegible]

◆无限乌龟法



无限乌龟法的[illegible]FC版[illegible]

PSP NBA球员[illegible]

美版 游戏原名 [illegible]

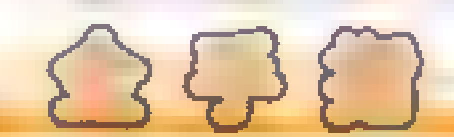
◆游戏密码一览

在Phrase [illegible]输入以下的密码。

密码	效果(包括服装、球员名字等)
nba ballers true playa	使用所有选手
k l er crossover	Allen Iverson的另一套服装
the answer	Allen Iverson的音乐
zo	Alonzo Mourning
rising sun	Amare Stoudamire
Sty in & Profi in	Baron Davis
celtics dynasty	Bill Russell
towers of power	Bill Walton
24 seconds	Chris Webber
clyde the glide	Clyde Drexler
rim wrecker	Darryl Dawkins
dunk fest	Dominique Wilkins
the ice man cometh	George Gervin
bring it	Jalen Rose
pass the rock	Jason Kidd
give and go	Jason Williams
Stop Drop and Roll	Jerry Stackhouse的另一套服装

密码	效果(包括服装、球员名字等)
court vision	John Stockton
one on one	Julius Erving
special delivery	Karl Malone
holla back	Kevin McHale
Japanese steak	Kobe Bryant
hoosie	Larry Bird
spree	Latrell Sprewell
king james	Lebron James
laker legends	Magic Johnson

密码	效果(包括服装、球员名字等)
manu	Manu Ginobili
student of the game	Michael Finley
rags to riches	Nene Hilario
Ain't No Thing	Oscar Robertson的另一套服装
pistol pete	Pete Maravich
fast forward	Rashard Lewis
bring down the house	Rasheed Wallace
all star	Ray Allen
From Downtown	Reggie Miller的另一套服装
rip	Richard Hamilton
The Chief	Robert Parish的另一套服装
playmaker	Scottie Pippen
nice yacht	Scottie Pippen's Yacht
juice house	特别影片 1
ba show ime	特别影片 2
Cold Streak	特别的球鞋 2
platinum playa	Stephon Marbury
ankle breaker	Steve Francis
Rising Star	Steve Francis的另一套服装
hair canada	Steve Nash
make it take it	Tim Duncan
living like a baller	Tracy McGrady
world	Wally Szczerbiak
Penetrate and Perpetrate	Walt Frazier
old school	Wes Unseld
hall of fame	Willis Reed
wilt the stilt	Wilt Chamberlain
center of attention	Yao Ming
prep school	Yao Ming的中学



GBA 超级大战争1+2

日版 [illegible] ゲームボーイウォーズアドバンス

1代金手指

◆资金

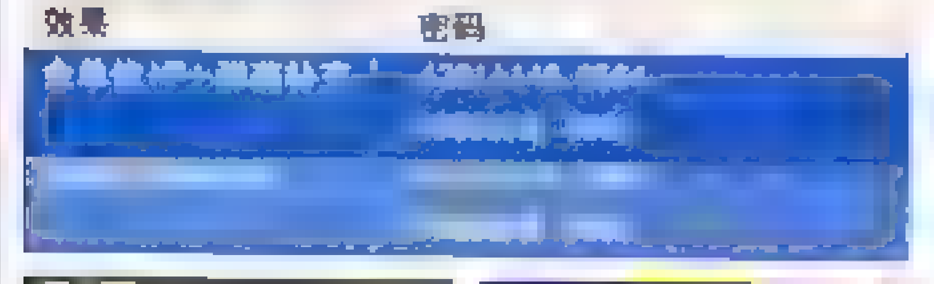
效果	密码
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

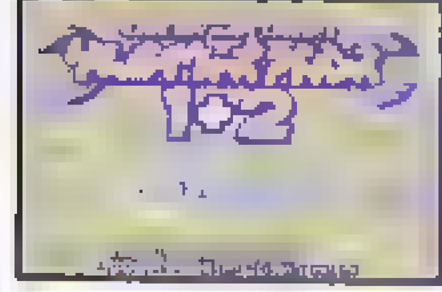
◆破坏技

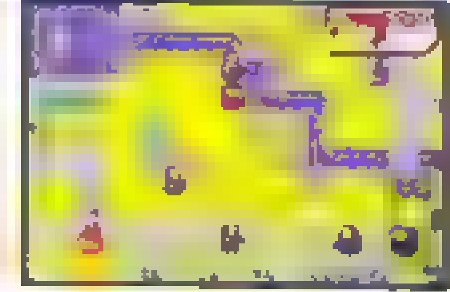
效果	密码
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

◆战斗补给

效果 密码







金手指使用方法

以上金手指码针对VBA版的GBA模拟器，进入游戏后点击Cheats，接着选择Cheats List，点击Code，在空格处输入金手指码，按OK键确定。而某些4打头的的金手指码请在CodeBreaker内的空格里输入。

2代金手指

◆资金

效果	密码
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

◆破坏技

效果	密码
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

◆过关点数

效果	密码
[illegible]	[illegible]

◆全人物

密码
[illegible]

◆全地图

效果	密码
[illegible]	[illegible]

◆战斗补给

效果	密码
[illegible]	[illegible]

文 余生·坠 编 马修

Lost in Blue 迷失蔚蓝

久违的口袋剧场又与大家见面了！这次是《迷失蔚蓝》的同人小说，先以日记形式记下了流落荒岛的男孩和女孩的40天，记录下近乎绝境的荒岛生存中，两人迎接残酷的自然挑战又彼此关爱。当如愿以偿离开荒岛，少男少女回到了各自的生活中后，他们又发现在无法难以忘怀彼此相依为命的日子。默默的冬夜，少女都市不住思念之情，将40天的恐惧、温暖和爱恋倾泻于笔端……

荒岛日记

10月1日 晴

我叫大地，我决定记下发生的一切。如果我能活着离开这里，或者……将来有人能发现这本日记的话，希望他们会知道曾经有两个人在这里的生活。

早上睁开眼睛的时候，看到绿叶上滴下的水珠，听到清脆的鸟叫的鸣声，我只能接受这些事实。

昨天的巨大风暴将游轮打翻，我被冲到这个孤岛上，上面只有野性存在的动物和遍地的植物和果子。我大声地叫喊着，顺着海边行走，期盼有路过的游艇。但我发现了她，她躺在一艘已经被海浪打得破烂不堪的救生艇旁，丰满的躯体，横躺在上。我转身用力爬上成人的椰子树，然后搀扶她半坐起来喂她喝了椰子汁。她睁开眼睛，看着我身后无尽蔚蓝的天空——在她的眼睛里，我看到了迷茫。

我们蹒跚走到一个山洞里安顿下来，洞内阴冷潮湿，我去捡了树枝树皮，双手旋转树枝在树皮上擦起浓浓的烟，然后俯身吹气，火升起来，她苍白的小脸渐渐红润起来，温暖这个小窝，也温暖我们的心。我们简单地交谈，惊讶的是她居然和我……她叫蔚蓝，蔚蓝的蓝，和我同岁，18。我们知道我们要相依为命，在此孤岛上，一起生活，一起寻找出路。

现在，太阳已经升上天空，我看着身旁她熟睡的样子，我知道我要做些什么。为了我，也为了她。我要出去找找，看看这里是否真的只有我们两个人。有希望的，一定

10月2日 晴

我和她坐在海滩上，看初升的太阳，听海水涨起的声音——世界被寂静吞噬。我们置身于此，世界近在眼前却远在天边，到底属于哪里？我们在哪里？天边翱着的海鸥，凄厉地叫着，飞向远方……

10月4日 阴

我捡来木头和石头做了简单的鱼叉捕了浅海边的小鱼，拿回"家"坐在地上开心地笑了，这是我到这里第一次笑。接着她也笑起

来。声音回荡在山洞里，更显地一切空荡。笑声后是一阵沉默，她蜷缩身体坐在角落里，双手掩面，无声地哭泣着。

一个姑娘，在眼前如此痛苦，而我却无能为力。我只能不停地安慰她，我希望她能镇定下来，毕竟，我们只能依靠我们自己了。我告诉她在海边高的岩石上看到了宽广的[illegible]景色，告诉她我们是有家的，我们的家就是整个大海。[illegible]用火烤熟了鱼，我们[illegible]吃下放了沙中盐的烤鱼，然后相向一笑，一起说："真不错。"

10月8日 **晴**

我生[illegible]了篝火[illegible]。我们去[illegible]取水，[illegible]在[illegible]上晒太阳。[illegible]这样[illegible]，[illegible]了。我们就这样[illegible]地生活着，[illegible]人的生活，[illegible]满我们的[illegible]

我努力地想记下些什么，却只有[illegible]温暖的阳光。

10月10日 **雨**

冷了，这里的竟然也有秋天。洞内冰冷的地面，使她很难入睡。

我捡回很多木头和藤条，在火边烘干了，她把藤条做成绳子。我绑了两张简陋的床，又用以前储备的生火用的干草铺在上面，睡梦中的身体离开冰凉的地面。

10月11日 **晴**

早上，蓝说想回去了，在[illegible]的楼顶，看晴空，[illegible]第一眼见到的我的眼和我身后边的蓝天。

我又用[illegible]刀做了一张桌子，潮湿的木头上还爬着小蜗牛，它伸出触角去碰姑娘的手指。

10月12日 **晴**

我今天做了钓鱼杆，到河边钓上来了大鲑鱼。蓝用亲手在山地里刨出来的果子搅拌上洋葱配着鱼做了热乎乎的汤，我们围在已经烘干了的木头桌子边端着石板喝下肚去，一起拍拍仍旧瘪着的肚子说："真饱，真好吃。"

10月17日 **阴**

早上，我告诉蓝我要出去了，可能晚点回来。蓝说："你要小心，别太勉强自己了。"我转身，去远处的草原寻找出路。午夜，我在宽广的草原见到一头牛，小小的牛，一点也不怕我，它们都不怕人。我把它牵回来，她说太好了，我们每天都可以喝鲜奶了。我说是啊，早上起来能喝新鲜的牛奶，我们的生活越来越好了。

现在，我看着你熟睡的脸，没有了之前的不安，睡得真祥和啊，也许你和我一样已经适应了这里的生活了吧。

10月25日 **暴雨**

牛死了，蓝哭了。蓝说她努力地照顾着它，可它还是倒下了。我说不要伤心了，我们[illegible]得很饱，它去了[illegible]。蓝[illegible]，[illegible]人错，[illegible]只有牛[illegible]，牛静静地躺在蓝身边，用[illegible]的身体[illegible]的姑娘。蓝，我也[illegible]

10月26日 **暴雨转晴**

我剥了牛的一身皮毛，给蓝做了更温暖的床；剔出牛的骨，做了[illegible]的武器，切了[illegible]肉，[illegible]烤好，腌成肉干留作以备不时之需。她一边烤肉一边[illegible]，那个生命用它自己最后的[illegible]力量在帮助我们。我留下它的头，挂在洞壁上，牛角结实地立在空中。

10月30日 **晴转阴**

今天，我起了大早，在河边钓鱼，一直钓到晚上。月亮走上天空的时候，蓝出来到我身边，对着浩瀚无边的大海，看着平铺的银色月光，[illegible]线在夜空中用出完美的曲线。我望着夜

色下平静的海面，轻声对她说："准备远行吧。冬天就要来了，再这么下去，我们不知道还能挺多久。"她在我背后轻轻环抱住我的腰，额头抵在我的背上，风扶起她的头发在我的手臂上摩擦，痒痒的，凉凉的……

11月2日 晴转小雨

对不起，偷看了你的日记。你走了，我来帮你记下我们的生活吧。将来我们出去之后，我希望我们会铭记曾经在这里的一起的日子。

早上，他往"家"里的大水桶里装了20升水留给我喝，捡了一大堆树枝让我留着填入火堆取暖，在橱物柜里塞满了各种水果，临走前放下一大半鱼干让我留着吃，然后他装出很快乐的表情说："我要出趟远门，去岛的那边找那条出路。"他说的跟真的能找到一样，充满信心，"可能要走个几天，[illegible]"我只说了句："路上小心。"[illegible]的沙滩上，任凭海风掀起我的头[illegible]海水还是什么湿润了我的眼角

11月3日 小雨转阴

我早上起来，[illegible]而只有山洞里[illegible]

坐在沙滩上我们两人经常一起坐的地方，看着朝阳照常的升起，然而一切都不同了。我[illegible]没有铺在他的肩膀上，它落在地面干燥炽热的沙砾上，千疮百孔。

11月4日 雨

我坐在木桌旁，看着[illegible]对面的空气，微笑着吃了一块鱼干，喝了一口桶里的水，往火堆里添了一条树枝，依偎在温暖的床上，望着对面他一直睡的那个仍是用木头搭成的简陋的小床。然后我下床，躺在他的床上，好冷。

11月5日 暴雨

树枝烧完了，外面的雨越来越大了，树枝都彻底潮透了，点不着火了。我蜷缩在床上，留给自己的食物已经吃完了。我觉得我要这样死了，我再也看不到他那张时刻都充满自信、只要看上一眼那些恐惧和寒冷都能从身上消失的脸了。我颤抖着写下这些文字，我希望自己镇定，我一定要镇定，我要等他，等他回来。

11月6日 初晴

昨晚雨水打在洞口的石壁上，我的思绪伴着雨声在空中寻找着他。然后听到远处传来沉重的缓慢的脚步声。我坐起来，颤抖地立在洞口，看到衣服已经破烂的他拄着那根牛骨，一步一挪的向洞口挪着身体。我急忙跑过去，抱住崩溃边缘的他，两个人的身体软了下去，和冰冷的地面碰撞，发出沉重的闷响。终于倒下了，我[illegible]他拖回家去，用[illegible]他因为干渴而龟裂的嘴唇，喂他喝了几口水[illegible]我清晰地[illegible]他的喉咙充满在他身体里的声音。然后翻出压在床上毛皮下的最后一口鱼干，一点点喂给他吃。

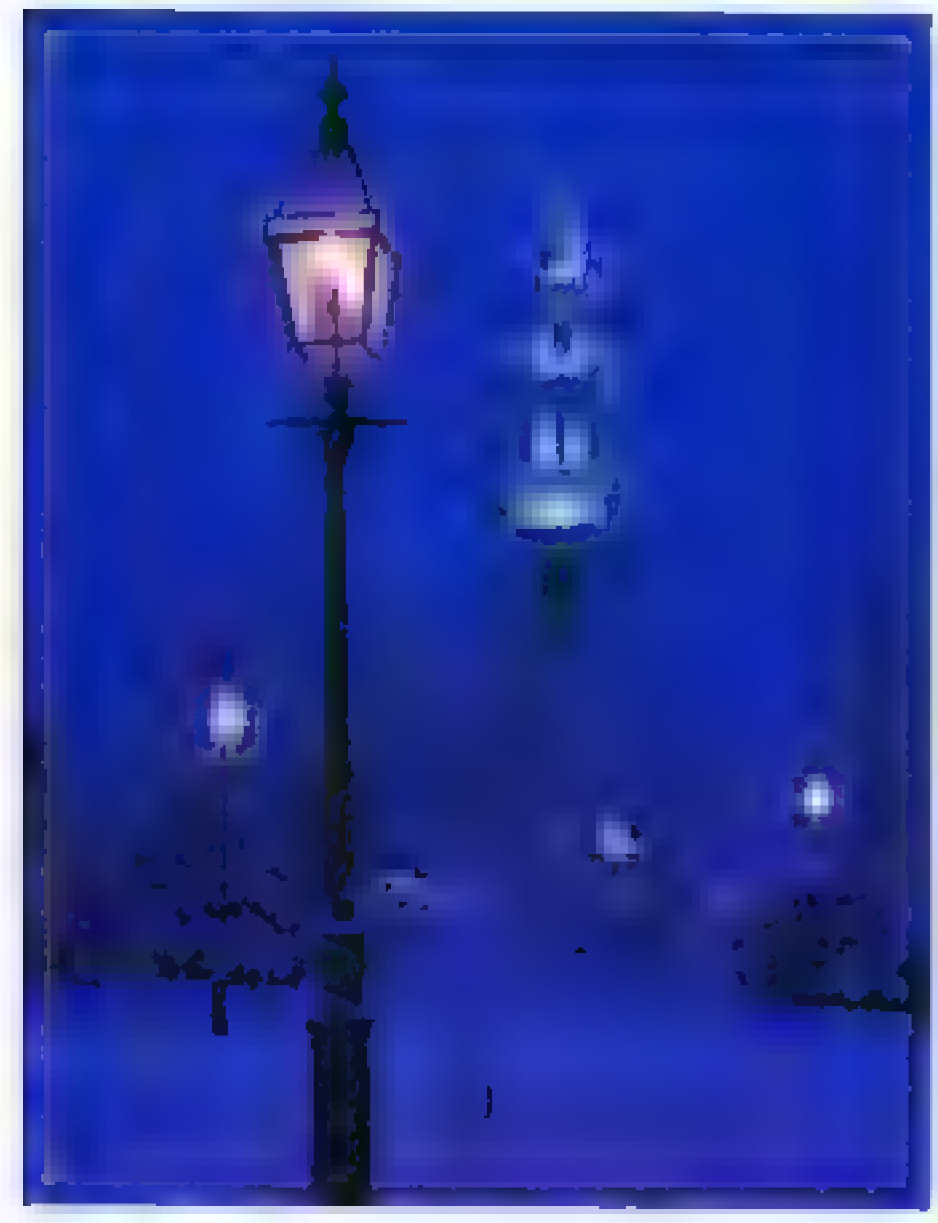
凌晨，雨停了，洞口梁上的积水落下，发出滴答的声音。他躺在我的怀里。当我醒来时，他已经不在身边了。看看旁边点燃的火焰，我知道他在。我出去看到他坐在河边他经常坐的那块小石头上，盯着小树枝做的鱼漂，强打精神。午后，阳光透过树叶盖在他的脸上，我用双手臂环绕住他的脖颈，泪水淌过他的后颈。我曾经以为再也不会有这样的温暖。我们拿了钓的鱼回去，我告诉他："今天肯定能做出美味的料理。"我们围着桌子，四目相视，却吃不下。他告诉我他在岛的另一侧找到了一些人，他们在这个岛的另一边藏着不可告人的秘密，这里是他们的聚集地。他在他们的基地潜伏，找机会用他们的发报机发出了SOS信号，找到救援队，过不了几天，救援队就会来这个中间有死火山口的小岛救我们了。

第四十三天凌晨，在大地的生日那天，直升机的轰鸣把他们从梦中惊醒，灯光照在洞口，点亮了黑夜

一个多月的时间，在这个孤岛上，他们相依为命，[illegible]梦，却那么真[illegible]里，并将刻骨地铭记

男孩和女孩迷失在这一片蔚蓝的海中这片蔚蓝的天空下；而出去后，男孩仍迷失在记忆的[illegible]中

少女的回忆



重新回到了繁华[illegible]的都市，闪光灯此起彼伏，远隔千里的[illegible]重新成为他们的生活。他们对身处此地期间的遭遇和之后的生活，成为媒体关注的焦点。[illegible]一个男孩和一个女孩在孤[illegible]上生存了[illegible]天之后，终于被[illegible]救[illegible]……[illegible]男孩和女孩又重新回到了自己的生活[illegible]那[illegible]天的[illegible]只有[illegible]人[illegible]在记忆[illegible]

[illegible]夜[illegible]少女一人[illegible]在高高的楼顶，看[illegible]下[illegible]的灯光，[illegible]的[illegible]一片，然而[illegible]人[illegible]的生存的压力已经不在。她回到写字台[illegible]写下[illegible]令[illegible]身[illegible]温暖的40天

那个[illegible]风雨的夜晚，我的船失事，我[illegible]在救生船上，一个人[illegible]到[illegible]个[illegible]岛，睁开眼看到的第一个人是你。我这个生活在都市中的女孩，柔弱的身体和脆弱的神经都面临着巨大的挑战，我以为自己活不了多久。然而在这个无人的岛上，我遇到你，你说：“这里不是无人岛，我们还拥有彼此。”

每天早上看到[illegible]的你[illegible]人[illegible]的[illegible]，我知道我的生命已经不只属于我自己。道声“早安”，彼此安慰，开始新的一天。

每次[illegible]你[illegible]的时候你也许都不会知道我的心[illegible]有多紧。我真不忍心看到你每天晚上回来倒在地上熟睡的伤痕累累的身体。

那些你辛辛苦苦找回来的食材，却被我烧成[illegible]的，食物在你的嘴中发出[illegible]的响声，然而自始至终你都夸我的饭菜好吃。当我终于能做出好吃的料理时，你却离开我，只身一人前往未知的远方，寻找我们的出路。我多希望能在火上飘舞的烟中依稀偷看你始终微笑的脸。

你做了第一张大床给我时，你仍然睡在地上。我看着你入睡，悄悄起来用毛草编织的毯子盖在你的身上，然后蹲在你的身旁，听着你的呼吸，看着你的胸膛一起一伏。我真想向你[illegible]的[illegible]不安，然而你太累太累，我不[illegible]打扰你，我就这样看着你，希望在你的梦里[illegible]一样[illegible]

那头[illegible]被[illegible]回来的时候，我真的[illegible]了[illegible]，那么[illegible]，你[illegible]么牵着它回来的？看来它[illegible]很友好，我把它拴在家门口，那里有草，[illegible]它[illegible]的，但它还是在几天[illegible]倒下了，也许[illegible]离开了它的家吧。也[illegible]，因为，你[illegible]离开了你的家，这里现在是你我的家，不是[illegible]的家。[illegible]走了，我们也[illegible]了，[illegible]个家[illegible]

当[illegible]的时候，我哭了。我们昨天还[illegible]新鲜的[illegible]奶，今天[illegible]就变成这样血淋淋的。你[illegible]的[illegible]我做了床，那天晚上我[illegible]。我[illegible]，[illegible]聊天，说我的[illegible]，说我的[illegible]，说我在这里和你一起生活的[illegible]不安，说我希望你好好的我也好好的，说我们两个[illegible]很长很长时[illegible]，说[illegible]的天空肯定还是那么蔚蓝，海也还是那么[illegible]

你离开的时候，我只说了句：“路上小心。”其实我想多说的。你走了，这个家就顿时空荡了。看你转身离开，我却[illegible]多说[illegible]，[illegible]我[illegible]我[illegible]的我[illegible]不安。[illegible]告别，直到你的身影消失在远方的[illegible]林里，我的心顿时空

[illegible]，也许，有一天[illegible]，我[illegible]，简单地[illegible]。[illegible]我，[illegible]么[illegible]，[illegible]只打算吃水果，然后看这片[illegible]我的几天里，我[illegible]了，甚至在我刚到岛上[illegible]。

我们离开了[illegible]我们的家，那个山洞，将来那里也许[illegible]有人升起，山洞里的那些[illegible]我刻下的记日的横线也不会有人[illegible]些我想说的话。

如果可能，等我们[illegible]去了，[illegible]每天早上醒来[illegible]第一眼看到的总是[illegible]样我一天也会有精神。

如果可能，等我们回去了，[illegible]你熟睡的[illegible]入睡[illegible]那样我会睡得很甜，很安全。

如果可能，等我们回去了，[illegible]你做烧鲑鱼[illegible]然后你再夸我做的料理好吃。

如果可能，等我们回去了，[illegible]一头牛[illegible]，我们好好爱它，[illegible]相爱着一样，我们[illegible]离开也不让我们离开。

如果可能，等我们回去了，[illegible]我每一天都看到你的[illegible]见不到一个人的时候就会不[illegible]一个人[illegible]个人[illegible]你，[illegible]

如果可能，等我们回去了，[illegible]

岛上的[illegible]十天，开始了我的一个新的生活，[illegible]门子，[illegible]好好的，我也[illegible]好的。我们能继续着[illegible]的[illegible]，我希望那[illegible]上，我的身边有你的身影，这样，我的生命，才完整。

[illegible]让我[illegible]永远在一起。

硬软综合站

硬件短消息

文 ZinniaSun

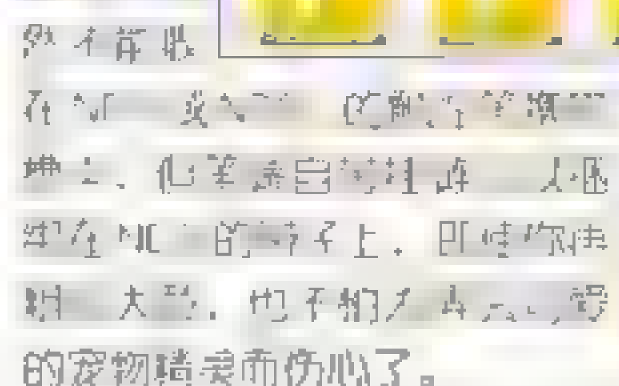
编 马修

2006 E3大展也[illegible]……相较任的新一轮战争从掌机[illegible]……与NDS[illegible]……因为竞争[illegible]……[illegible]了满网络，才找到一[illegible]……

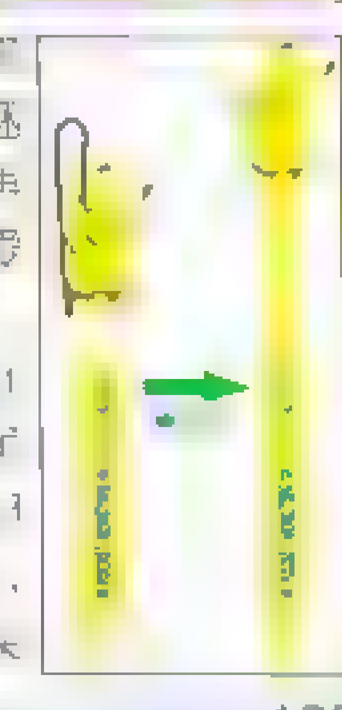
口袋妖怪触控笔

"《口袋妖怪》系列"是[illegible]的[illegible]怪物类游戏，[illegible]日本，[illegible]推出的[illegible]口袋妖怪[illegible]……"一笔"

在[illegible]人气[illegible]，为主角的[illegible]口袋系[illegible]上取得了不错的销量。这次推出的[illegible]NDS[illegible]原[illegible]的一个延续，并在原来的基础上加入新的特性，首先是这款[illegible]缩触控笔。正如其名，它最大的特性自然在于伸长[illegible]……在[illegible]的[illegible]……上，[illegible]在NDS[illegible]的[illegible]上，即使你[illegible]大[illegible]，也不怕[illegible]的宠物精灵而伤心了。



如果你不喜欢这样的[illegible]来看看下面的[illegible]……有[illegible]就会反映在[illegible]上，[illegible]的特性就[illegible]可以将笔[illegible]……

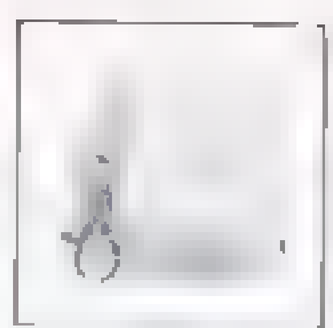


收缩起来，以防止磨损和撞击造成的伤害。这款笔轴粗10毫米，[illegible]，尤其适合成人使用（虽然口袋妖怪做吉祥物[illegible]了一点）。厂商为了照顾玩家的喜好，两款触控笔都提供了皮卡丘、梦幻、卢卡利欧和小吸盘木偶4种样式供大家选择，每套零售价525日元，约合人民币[illegible]（Jupiter推出的每一款NDS周边都是这个价格，奇怪。）

Jupiter推出NDSL屏幕保护贴

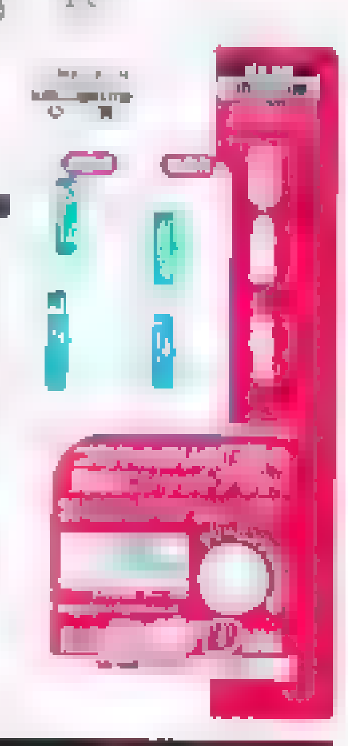
刚刚介绍了Jupiter的口袋妖怪触控笔，接着再给大家介绍一款该厂商的NDSL屏幕保护贴。介绍原因主要是由于这是Jupiter推出的为数不多的非动漫、游戏软件周边类产品。至于特性方面，特殊制造材料[illegible]即便在户外也保持动人的色[illegible]，[illegible]用，省去一般贴膜要在[illegible]完全吸附的痛苦，[illegible]，你不论揭下几次也能重复使用。而且[illegible]手指大小[illegible]以轻松除去贴膜上的指纹油渍，看来喜欢《JUMP超级明星大乱斗》和《死神》这类手指杀[illegible]游戏的玩家[illegible]得救了。售价也是525日元，约合人民币[illegible]。

Cyber推出NDS卡盒



[illegible]的这款卡带[illegible]大[illegible]在便携性上[illegible]可以作为钥匙链使用的单卡片便携盒。它的外部[illegible]合成树脂制造，内部还有缓冲性[illegible]历险了。卡盒有银白、浅蓝、深灰三种[illegible]，450日元（约人民币32元）的[illegible]。

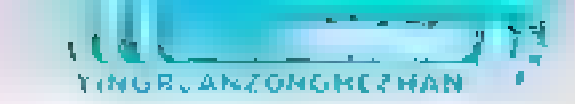
GameTech的NDSL防尘套装



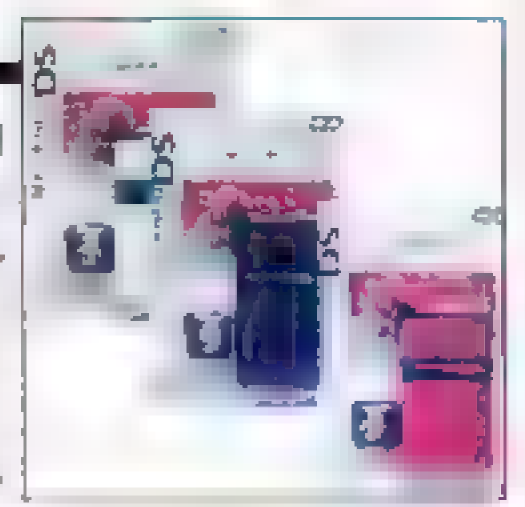
N[illegible]附带NDS卡槽防尘壳，[illegible]结果又让GameTech[illegible]，推出了这款NDSL防尘套装[illegible]，还有DS卡槽[illegible]，一下子将NDSL[illegible]严[illegible]器内部进灰而导致屏幕内也有灰尘了[illegible]

怎么舒服就怎么玩的触控笔

[illegible]《马里奥64DS》的[illegible]目瞪口呆了，[illegible]游戏玩起来更加[illegible]的触控笔，真是[illegible]了，这款笔的长度大约是[illegible]厘米，[illegible]触控笔细[illegible]毫米。采用弹性橡胶制作，[illegible]以随意定型，因此玩家可以根据游戏以及自己的手型来设计触控笔形状，不再拿着笔杆子玩游戏，而是想怎么玩就怎么玩。比如你可以将它缠在大拇指上，平时[illegible]成一个手镯便于携带。不过几经蹂躏后自然是无法还原到最初平直状态，但玩起来真的[illegible]方便不少，尤其是玩《银河战士》，再也不必担心手小[illegible]心NDSL没有触控带了。喜欢独到创意或是像[illegible]样由于手[illegible]而玩不了《银河战士》的玩家可以试试，其实[illegible]价[illegible]大家吧，但在香港电子[illegible]售价[illegible]95美元，约人民币24元。



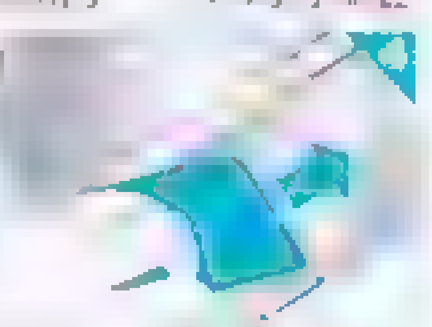
马里奥NDSL便携包套装

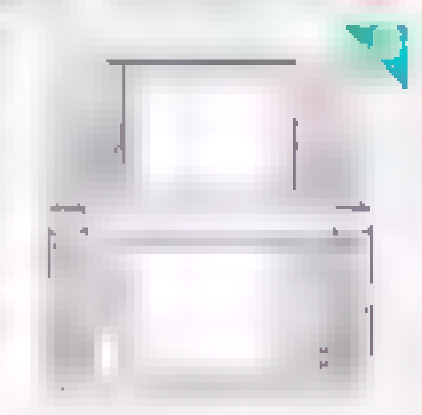


随着《新超级马里奥兄弟》的推出，我们的水管工又要火上一阵子了，商家当然不会放过这个机会，于是就有了这款由[illegible]公司推出的第一方NDSL马里奥便携包套装。厂商推出了白、红、蓝三种颜色供大家选择，之所以称之为马里奥便携包套装，是因为厂商随包还附送印有马里奥大叔头像的NDS卡盒以及屏幕清洁布，对于一款第三方厂商制作的便携包来说，价格[illegible]美元，约合人民币[illegible]元，还算合理。

Cyber推出NDSL主机保护胶片套装

NDSL外壳采用的特殊涂质，使得它和PSP一样都成为标准的指纹采集器，只要是摸过的机器，一眼就能看出上面[illegible]这样[illegible]心爱的NDSL保持全新一般闪亮？有了这款NDS[illegible]就万事OK了[illegible]就好像屏幕保护贴一样[illegible]用套装里附赠的清洁布首先将机体擦净后，再[illegible]出来，绝对不会影响游戏性，也有效防止了胶片的脱落。最重要的是再也不[illegible]





SanDisk两款记忆棒登上货架

[illegible]的记忆棒[illegible]的4GB透明彩棒暂时只有红色[illegible]价格[illegible]美元（约人民币1[illegible]元）[illegible]日开始发售[illegible]

光荣的PSP便携包

光荣公司又推出PSP便携包了。这回的产品看起来不错，正面有乳白色K[illegible]标志，内囊采用了特制材料[illegible]晶屏幕的作用，包内还有耳机[illegible]以及记忆棒附件的收藏包，并配有棕色和[illegible]色两款主体颜色选择，设计美观庄重，售价2952日元（约人民币200元）。

4gamers的白色便携音响

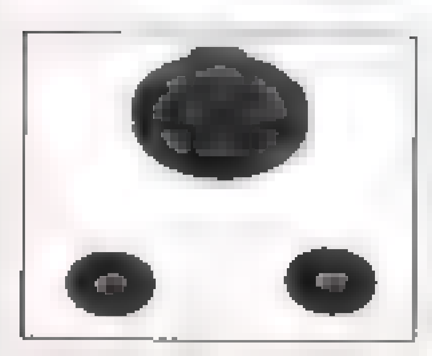
国外知名周边厂商4gamers推出的这款名为"2.0音箱底座系统"采用2.0立体声扬声器，并针对PSP的电影、MP3播放功能进行特殊的音频优化，可清楚保证[illegible]的底座上你不论在任何角度都能欣赏到最佳画面。前置面板上还有耳机等接口可外接耳机、音箱等设备，这款设备最大的特色还在于内带红外遥控器，可以让你在房间的任何地方操纵PSP播放，完全实现PSP线控的所有功能，使用完毕后还可以将遥控器放在底座的收藏盒中便于携带。[illegible]的外形设计配合白色PSP效果完美，售价12[illegible]英镑，约人民币1[illegible]元。

PSP快速座式充电器

这款座式[illegible]

[illegible]展示了当前PSP状态，[illegible]方面[illegible]选择。[illegible]元，约人民币[illegible]元。

Brando推出PSP方向键、摇杆套装

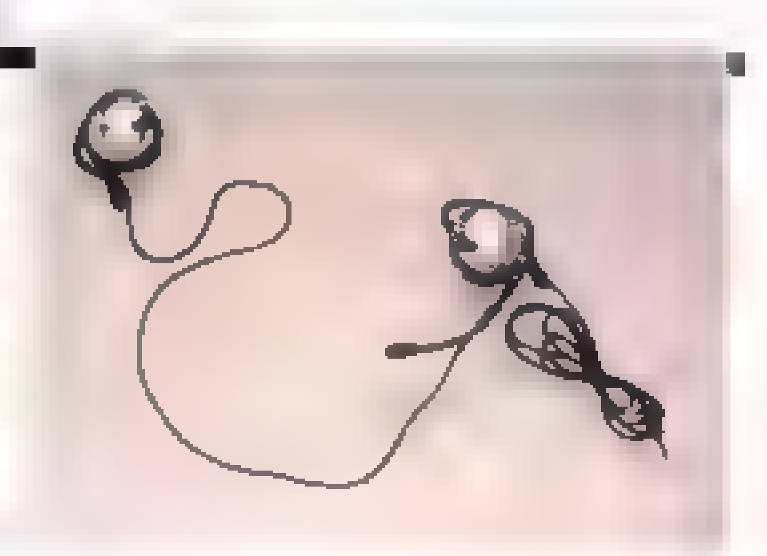


[illegible]知名[illegible]的这款方向键、摇杆套装[illegible]解决十字键[illegible]。对于摇杆的[illegible]，在以前的[illegible]消息中已经为大家介绍了[illegible]的[illegible]品，[illegible]十字键[illegible]

[illegible]元（约人民币[illegible]元）。

E3大展SCE展出两款PSP新周边

自上次东京电玩展以来，很久都没有过SCE官方PSP周边的消息，[illegible]等周边[illegible]大海一般再无音讯。不过这次的E3大展上，SCE终于拿出了两款全新PSP周边产品实体[illegible]挂耳式耳机和便携摄像头。凭借Sony在音响界的口碑，制作的耳机效果自是不用多说，不过更加吸引玩家的还是这款便携摄像头，作为未来PSP实现网络视频聊天功能的必备硬件。

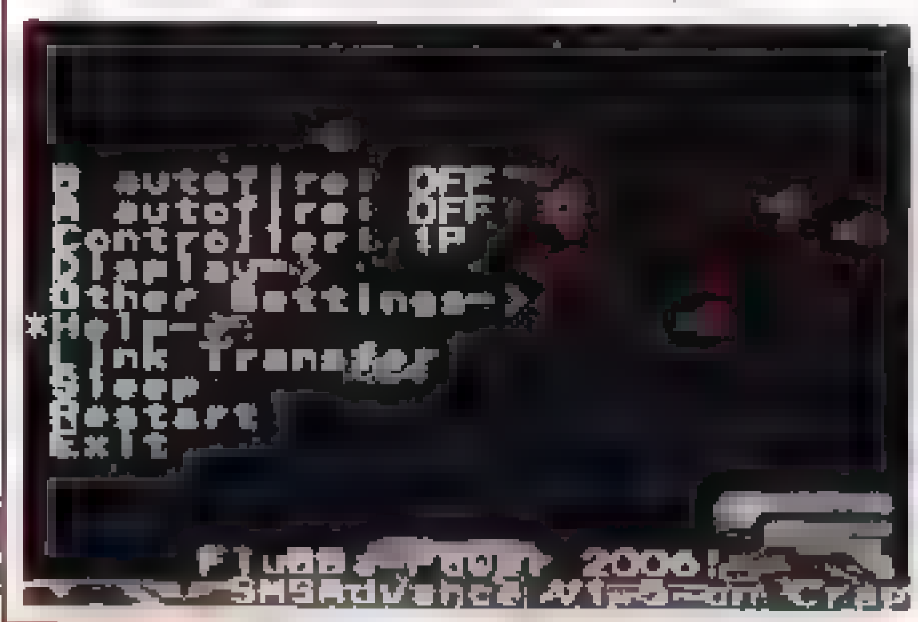


旦推出后还会促进类似《EYE T[illegible]》的游戏软件在PSP平台的登陆，或许还会掀起一场PSP的软件革命。从这次公布的情况来看，这款摄像头还会分Standard和[illegible]两个版本发布，至于价格方面E3大展上并没有公布。在E3大展前，还有消息称，VoIP互联网公司Vonage公司正在从事PSP网络电话业务的开发，看来未来的PSP还有更多更好的功能等着我们。

文 小超 编 马修

SMSAdvance新版发布

GBA用SMS模拟器SMSAdvance于[illegible]日[illegible]版，新版修正了[illegible]，修正新精灵[illegible]，修正[illegible]精灵层的一些错误及模式[illegible]模式[illegible]背景显示错误，还修正了PAL[illegible]NTSC模式[illegible]CPU时间的错误。[illegible]色彩，还完善了[illegible]。下载地址为http://hem.passagen.se/flubba/download/SMSAdvance[illegible]



Cologne新版发布

GBA用Colecovision模拟器于5月[illegible]日推出了v0.5版。新版修正图像模式1显示问题，修正游戏选择中很少会出现的锁定错误，修正重启存档后缩小模式定位问题，修正缩小模式中双[illegible]精灵错误等。程序下载地址为http://hem.passagen.se/flubba/download/Cologne05[illegible].zip。

GreenBoy新版推出

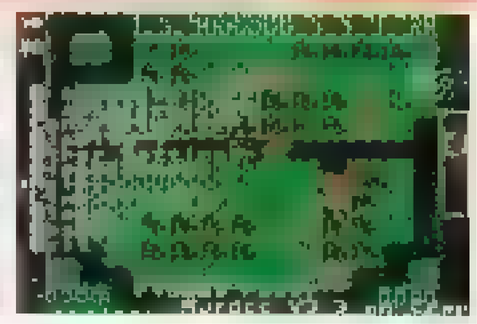
GBA用[illegible]模拟器GreenBoy于[illegible]月[illegible]4日推出[illegible]版本，新版加入[illegible]声音，修正[illegible]。[illegible]

[illegible]

[illegible]款游戏在[illegible]，但画面和声音正常，[illegible]M文件实在太难找了。

Murdoc新版推出

GBA用[illegible]模拟器Murdoc于5月[illegible]日推出v0.[illegible]版。新版加入对第[illegible]路声音的支持，加入[illegible]合声音，修正音量衰减[illegible]。Murdoc目前能够模拟[illegible]游戏是《M[illegible]》，使用方法和GreenBoy类似。v0.[illegible]版下载地址为http://hem.passagen.se/flubba/download/Murdoc0[illegible].zip。



文 江西恐龙 编 马修

掌机市场扫描

经历了七天长假的洗礼，不知道大家是否玩得尽兴开心。在享尽七日的欢乐之后，大家要尽快重整精神并把心思拉回到工作学习当中来哦。下面让我们来看一看最近掌机市场有什么新动向。

依照往常的惯例，在这七天假期里全国各大商场都是要做特价活动的。但是水货行业比较特殊，由于市场规模不成型，所以也没多少老板舍得花钱搞活动。五一期间的游戏市场并[illegible]个游戏店门前也依旧是那不算拥挤但也不算稀疏的顾客群。

首先让我们把目光对准掌机新秀NDSL。最近NDSL持续缓慢降价，白色NDSL降到了1450元的价格；而深蓝色NDSL则跌破1400元大关，现货价为1399元；冰蓝色NDSL取两者中间，开价1420元。价格的不同是市场需求决定的，这三个不同的价格说明目前白[illegible]受欢迎。不过[illegible]却的缘故，相[illegible]很快出现。

[illegible]

[illegible]大家[illegible]心，谨防上当受骗。

有关神游iDSL，最近又沸沸扬扬地传来了不少消息，有的消息说iDSL肯[illegible]上市，也有的消息说iDSL的售价高达1500到1800元。iDSL最终会以怎样的形式登场？根据官网公布的信息来看，iDSL的确将于6月上市，看样子时间基本和美版大致同步。价格呢？笔者找遍官网也没有看到售价信息，最后终于在一家号称"小神游销售网"的购物网站上查询到了以下信息：iQUE DSL市场价1680元，会员价1550元。由于目前无法确认这家"小神游销售网"的权威性（有可能不是神游公司授权使用"小神游"称号），因此也不能最终确认iDSL的真正售价，其价格究竟是多少还是让我们拭目以待。

NDS方面没有太大变化，神游iDS、日版NDS、港版NDS、美版官方翻新NDS依旧断货，如果要想买全新的NDS就只能选择售价1040元的美版NDS。如今1040元这个价位和1399元比起来可以说差距相当小，笔者[illegible]建议所有打算买NDS的朋友购买NDS[illegible]月，一两个月后NDSL很有可能降[illegible]

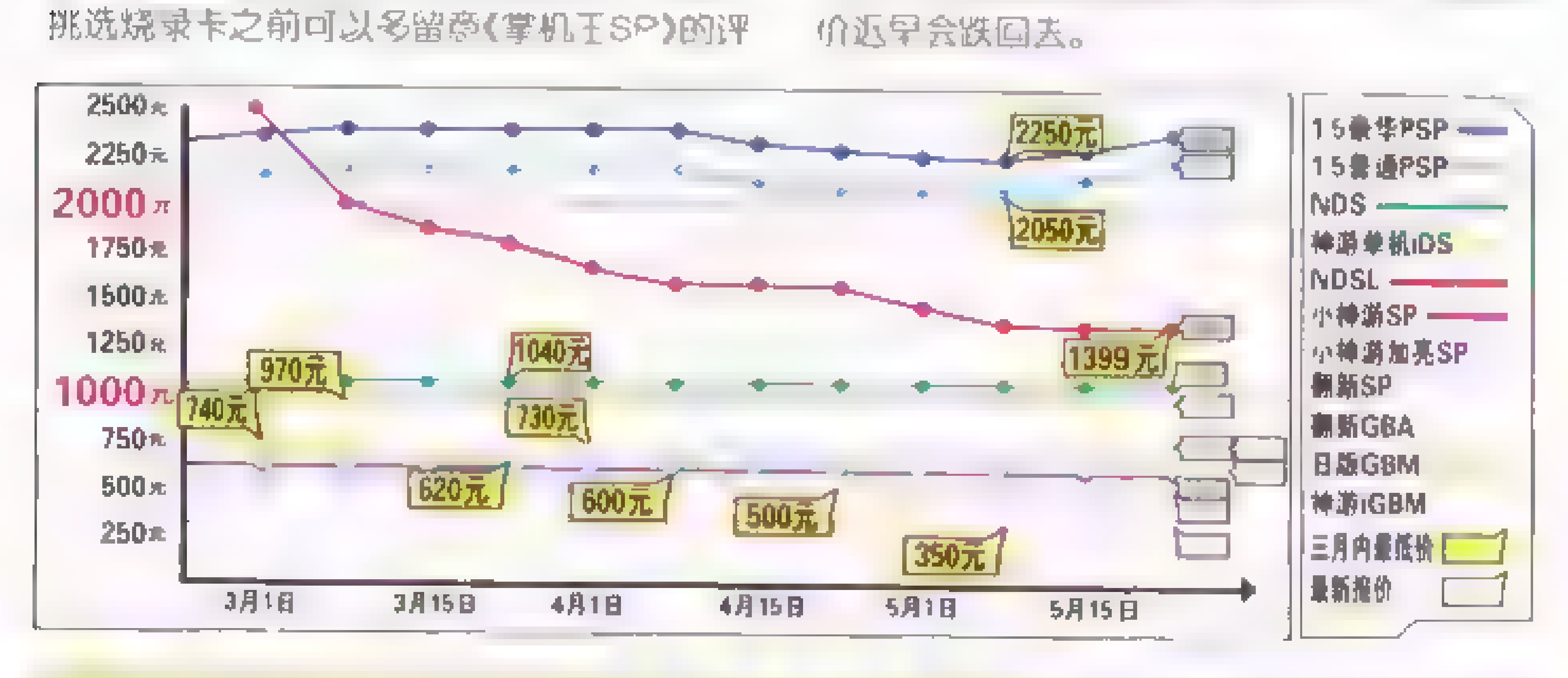
[illegible]S游戏方面，《新超级[illegible]售价为300元整。这个游戏的ROM在十多天前便被早早地放出，并且已[illegible]有了中文汉化版，现在烧录卡可以玩的[illegible]已经有[illegible]款了，相[illegible]也是迟早的事情；《火影忍者4》的日版经过了半个月的销售之后，售价小降到[illegible]；其他NDS游戏售价依旧在300～320元之[illegible]，[illegible]DS的新作实在不多。

[illegible]

现确实比SC MINI优秀许多。自从EZ IV、SC MINI以及M3 MINI perfect正式投入市场之后，烧录卡掀起了新一轮战火。SC MINI目前继续保持280元的低价不变，软件的成熟以及低廉的价格正是SC MINI吸引玩家的法宝。EZ IV经过半个月的销售之后，售价由399元缓步跌到380元，如果稍加还价也说不定可以350元入手。EZ IV的软件在小组的努力下一直在更新，目前最新的软件已经让EZ IV支持绝大部分NDS游戏了，GBA游戏的自动记录方式则是超越SC MINI的一个方面(玩GBA游戏必须手工二次记录正是SC MINI致命的地方)，相信软件的成熟可以吸引玩家选择EZ IV。M3 MINI perfect现在售价为380元不变，软件也算是相当成熟。网络上最近还有一款新的烧录卡[illegible]，[illegible]笔者没怎么在店头看到有卖，大家在挑选烧录卡之前可以多留意《掌机王SP》的评测文章，在购买前做到心中有数。

PSP的售价方面继续保持高姿态，目前的1.5版PSP可以说是货源相当紧张，豪华版价格反弹回2380元，普通版实际上已经全面缺货，不过大部分店里都可以将豪华配件抽出减150元出售，也就是1.5普通版PSP售价2230元。其他版本的售价为：2.01普通版白色PSP 1480元，2.01豪华版白色PSP 1680元，2.01普通版黑色PSP 1400元，2.01豪华版黑色PSP 1600元。PSP新出的正版游戏有：《OUT RUN 2006》美版售价320元，《炼狱2》售价310元，《宠物狗》售价260元，《新牧场物语》售价300元，《新世纪福音战士》售价330元。

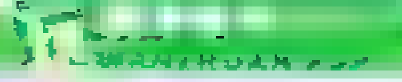
2G记忆棒在五一之后售价稍涨，网络商人的价格抬到了395元，而店里的售价则抬到了450元。前段时间的最低记录是350元，相信售价迟早会跌回去。



各地掌机价格表

本刊[illegible]以下[illegible]价格[illegible]，[illegible]。本刊[illegible]价格[illegible]，[illegible]格[illegible]，[illegible]以下的价格[illegible]参考之用。最后，[illegible]eve.up.cn[illegible]商城(http://www.eve.up.cn/mall)查询。

城市	提供者	PSP(豪华版)	PSP(普通版)	NDSL	iDS	NDS	iGBM	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	2380(1.5)(美版)	2230(1.5)	1399	1040	1040	730	—	600 630(背光)	500 翻新
广东深圳	久圣电玩	1580	1430	1420		1030		630	—	
山西太原	逸豪电玩	1700	1500	1520	—	1100	780	750	650 680(背光)	600
浙江杭州	玩之茵电玩专卖店	2450(1.5) 1750(2.5)	1550(1.5)	1580	—	1100	—	850(限定版)	680(背光)	650
天津	MARS电玩店	1590	1490	1400	—	930	—	720(翻新)		615
福建厦门	快乐多电玩	2420(1.5) 1700(2.6)		1520		1060	790	730(美版)	660(背光)	



[illegible]

PSP热点新闻追踪

游戏破解

文 CH1 编 铭风

1. [illegible]

前[illegible]没有起[illegible]《块魂》美版《NBA [illegible]》《[illegible]》[illegible]大家的欢迎[illegible]牧场物语》、《Out [illegible]》[illegible]戏依日没有被破解[illegible]被解决。[illegible]版PSP游戏的破解又逐渐陷入[illegible]台。

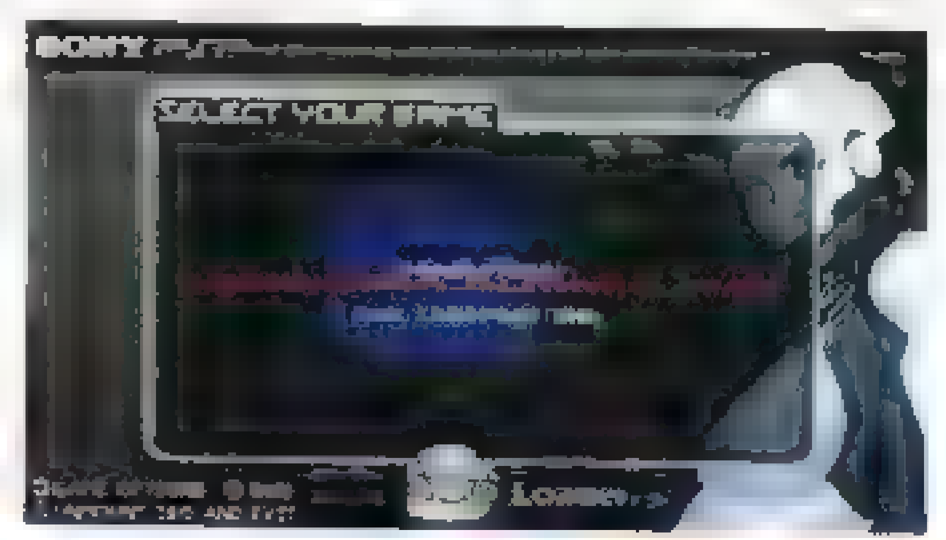
2. [illegible]

[illegible]的新闻[illegible]破解。破解所需费用为[illegible]然大波[illegible]确切的消息[illegible]更[illegible]家买到[illegible]谓的降级[illegible]。

[illegible]PSP从[illegible]大家[illegible]

[illegible]

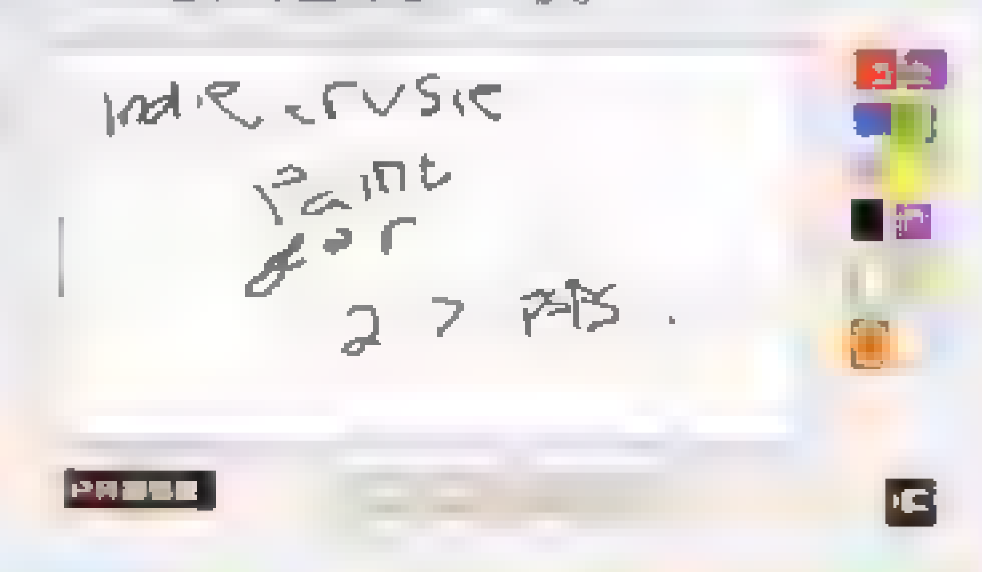
[illegible]4[illegible]版[illegible]机[illegible]



压缩后的SO还是没有压缩的SO，都能待机了；提升了速度，将allocate tables设置为off可以提升游戏运行速度；修正了boot.bin从没有真正工作过的错误以及Runumd direct load时的错误；将设置保存在INI文件中，以前保存在DAT文件中的设置仍能被读取，但新设置将保存在INI文件中，以方便用户修改；增加全局设置INI文件，现在只提供更改字体颜色的功能，但以后还会逐渐增加语言选择等功能。V1.61版则修正了V0.60中一个可能导致大多数游戏都不能运行的重大BUG。

V0.61版下载地址是http://dax.psp-tuts.net/DAXZSO_061.zip。

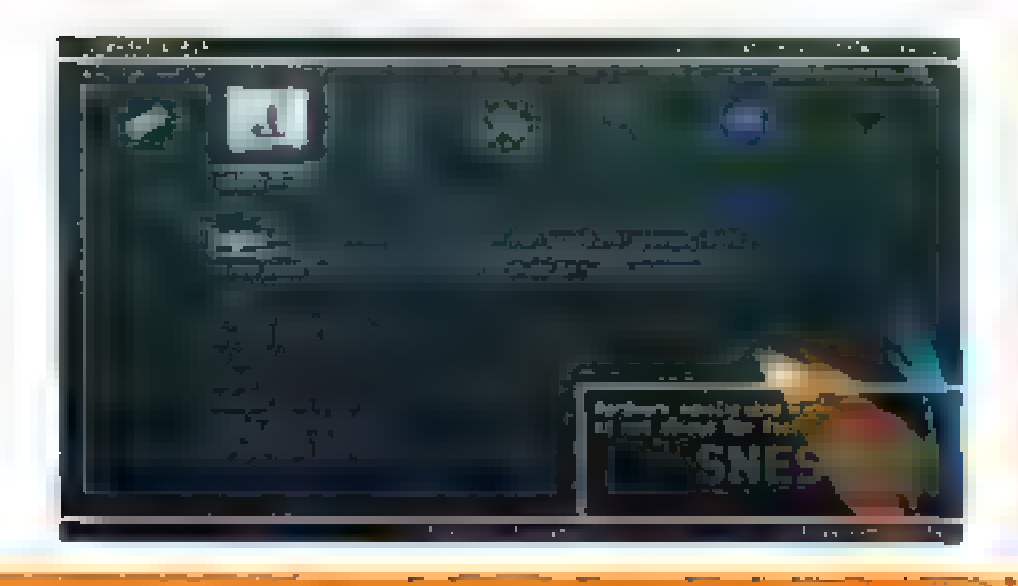
PSP 2.7版内核最大的改变是增加了Flash播放功能。聪明的软件作者们立刻想到了利用Flash开发PSP用的游戏和程序。这些Flash最大特点是适合PSP屏幕大小，目前已经出现的Flash包括绘图软件Flash C Drawing Board、RSS阅读器Digg RSS和游戏《Treasure Island Dizzy》《PSPTetris》等。Flash的制作非常容易，相信随着时间的推移，会有越来越多的Flash型软件出现在PSP上。



模拟器

[illegible] FC模拟器 [illegible] 新版通过 [illegible] 动到媒体驱动 [illegible] SPC音乐的 [illegible] 加入了无线联机功能 [illegible] 双人游戏 [illegible] 精致的 [illegible]

V0.4.2版下载地址是http://yoyofr92.free.fr/psp/[illegible].rar。

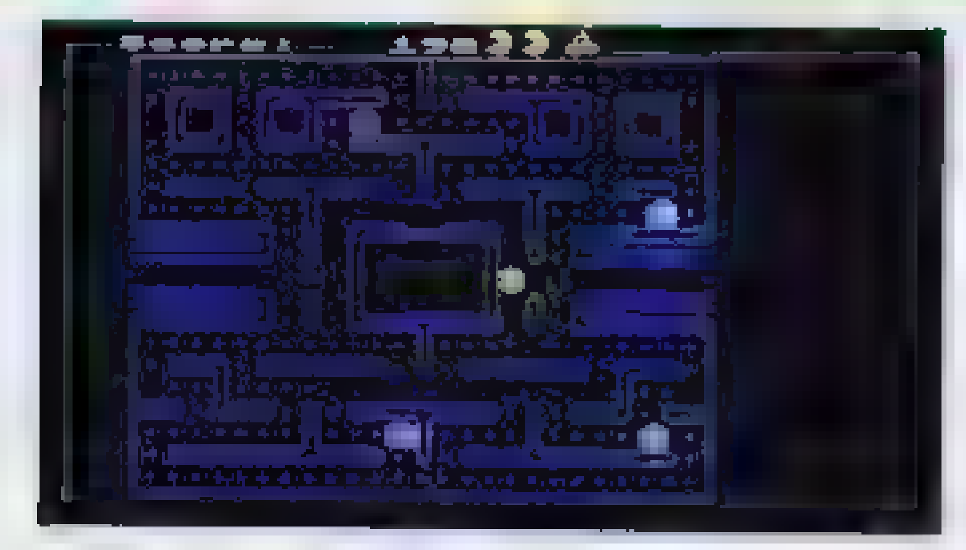


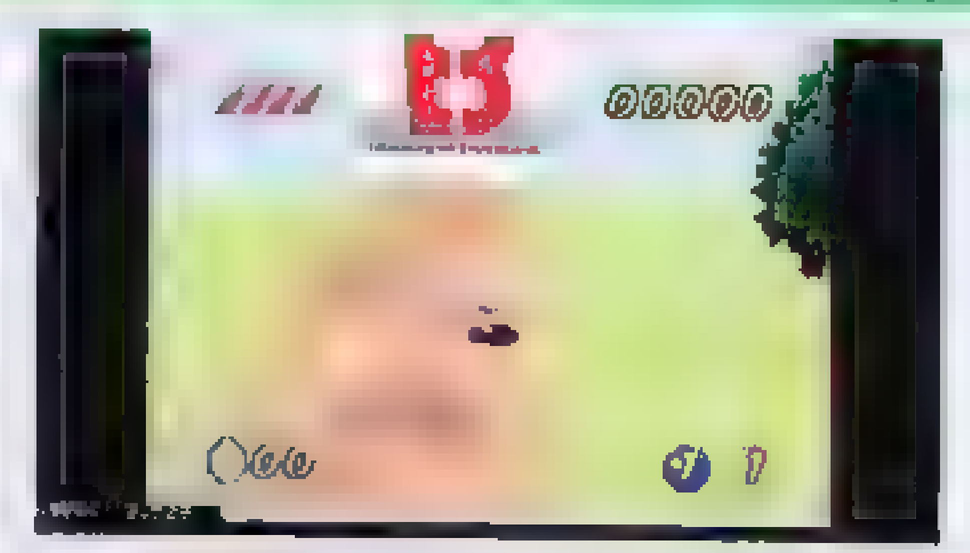
PSP上最好的MD模拟器DGEN for PSP于5月13日推出V1.5版。

新版在系统菜单中增加Palette Mode选项，能够调节屏幕亮度，增加Fix Checksum选项，增加 [illegible] 的功能，按住 [illegible] 键 [illegible]

[illegible]

[illegible] FBE [illegible] 是 [illegible] 上著名的 [illegible] 计算机模拟软件 BeebEm的 [illegible] 以上版本 [illegible]





使用时将游戏文件放入discs文件夹内。游戏运行中，PSP的[illegible]键相当于退格，[illegible]键是回车，[illegible]和[illegible]键分别为A、B键，L键是中断，R键是空格。按Select键可以进入系统菜单，按Start键打开、关闭虚拟键盘。系统菜单中，按R键重启模拟器，按L键退出。

下载地址是http：[illegible]public/psp/pspbeeb pspbeeb-v1.0.1.zip。

Daedalus PSP[illegible]

PSP用N64模拟器Daedalus PSP在5月上旬发布了最新的R4版，[illegible]PSP FPU exceptions，提升ROM兼容性，修正环绕光线错误，修正[illegible]错误，加入和修正合成器，[illegible]压缩文件的临时ROM等。软件在运行速度上没有大的提升，其实以PSP的机能来说要完美模拟N64恐怕会很困难。

软件下载地址是http：[illegible]sourceforge.net/projects/daedalus[illegible]n64。

Monkey[illegible]发布

继Daedalus[illegible]发布后，[illegible]款PSP用N64模拟器Monkey[illegible]4也终于[illegible]式[illegible]Monkey[illegible]4最新版[illegible]版，新版支持了更多游戏，支持更快的[illegible]D Ext、[illegible]3DEX等编码，支持[illegible]Eeprom等。Monkey 64能够运行的游戏包括《[illegible]赛车64》、《超级马里奥64》、《星级火狐64》《炸弹人英雄》等。

游戏开始，可以对CPU时钟、模拟方式、画面大小等进行调节。游戏时，PSP的十字方向键、摇杆和Start键分别相当于N64手柄的相同按键。PSP的□、△、×、○、R键分别相当于N64手柄的L、R、B、A、Z键。当按下[illegible]键再按[illegible]键时，分别相当于N64手柄C钮的上、下、左、右。

Monkey 64运行时没有声音，游戏贴图错误不少，而且速度也不理想，整体模拟效果不如Daedalus PSP，[illegible]在于[illegible]化的系统设置[illegible]对N64手柄C钮的支持。

软件下载地址是http：[illegible]www.ocem[illegible]etin[illegible]showthread.php?t=24519。

PSP用街机模拟器发布

上期我们曾提到过PSP用街机模拟器[illegible]开发中的消息，5月上旬，[illegible]PSP用[illegible]模拟器[illegible]终于[illegible]这款软件并非先前[illegible]的M[illegible]PSP，而是[illegible]Model[illegible]的[illegible]Model4A PSP是以DC主机上的Model4A为蓝本进行开发，能够运行[illegible]、CPS[illegible]及Neo[illegible]游戏。

使用时，将游戏ROM文件拷入到[illegible]记忆棒根目录下的ROMS文件夹中，[illegible]ROM文件保持原来的ZIP[illegible]格式即可，不需要解压缩。在PSP中启动程序，程序会将支持的游戏以[illegible]表出来，按[illegible]键[illegible]系统设置菜单，[illegible]跳帧、按键、声音等进行设定，用L、R键[illegible]选项，[illegible]游戏[illegible]，按Start键开

始对ROM文件进行解压，稍等片刻游戏开始运行。游戏时，按Select键进行投币，按Start键开始游戏。

Mame4All目前能够运行的游戏包括《1941》、《大魔界村》、《龙王》、《恐龙快打》、《战国传承1》、《战国传承2》、《快打旋风》、《圆桌武士》、《名将》、《战斧》、《三国志2 赤壁之战》、《兽王记》等。游戏运行基本流畅，画面贴图也基本没[illegible]题。Mame4All虽然能够发声，但对声音的支持不是很好，游戏时有尖锐的杂音。另外，Mame4All在进入游戏后，就不能退出更换游戏，甚至连Home键都不管用，想退出的化只有强行关机了。不过Mame4All刚开始就能达到如此高度也着实让人称赞，看来PSP成为真正掌中街机的日子为时不远。

软件下载地址是http://rapidshare.de/files/1952736/mame4all.rar.html。

自制软件

IR Shell V1.5[illegible]

[illegible]于5月13日推出V1.5版。[illegible]MP3音乐播放[illegible]

[illegible]

Artillery Shell V0.2[illegible]

[illegible]推出v[illegible]MP[illegible]播放[illegible]支持[illegible]

入LCD显示[illegible]；扩展了系统设置[illegible]等等。Artillery Shell的界面非常漂亮，极具时尚感，只是在细节功能和稳定性方面有待加强。

下载请到软件官方网站，地址是http://www.artillery-shell.com。

EReader新版发布

国产PSP用电子书软件EReader在5月上[illegible]发布了[illegible]版[illegible]的Crash等。V1[illegible]进行了分离，可以在读书时选用更大字体，[illegible]功能，但只能向左[illegible]

[illegible]04版32位色版下载[illegible]

Link[illegible]

[illegible]

在2.0以上版本PSP中运行不会自动读取网络组件，可以设定AVC MP4文件下载目录，加入对SSL的支持，加入Rename函数，可以保存书签和系统设置等。按住L键的同时按方向键的上、下可以对网页进行翻页，按住R键的同时按方向键的上、下、左、右可以滚动网页。不过很遗憾的是Links尚不支持中文，浏览中文网站时会显示乱码。

V2.1 r1136版下载地址是http://ftp.berlios.de/pub/pspradio/pre releases/links1136.zip

Graphic Creator V2.0版发布

HaxxBlaster制作的PSP用绘图软件Graphic Creator于5月14日发布V2.0版。新版使用了全新菜单，可以看到用户最近绘制的图片，还可以进行截图；新增了存储功能，可以将图片保存为JPG或PNG格式的文件；加入了对USB接口的支持，并修正了诸多BUG等等。

使用时按PSP方向键的上调出调色板，用摇杆将光标移动到调色板上，按×键、□键选择第一、第二种色彩。按方向键的左更改线条粗细，按右键选择画笔，按方向键下调出选择栏，然后就可以用×键绘图了。按Start会调出系统菜单，可以进行存储、USB接口开关等操作。

软件下载地址是http://dl.qj.net/dl.php?fid=[illegible]。

TVSP V0.2版发布

PSP用电视播放软件TVSP于5月10日发布V0.2版。新版中作者去掉了将视频宽度限定为320像素的设置，这样可以适应大多数电视卡。如果你的电脑装有电视卡，并且有无线路由器，可以尝试一下用TVSP收看电视。

软件下载请到作者网站，网址为http://www.afung.com/tvsp。

PSP Cheat Hacker V0.12版推出

PSP用金手指软件PSP Cheat Hacker于5月9日推出V0.12版。新版改变了截图输出图片的命名格式，支持输出PNG和JPG格式的图片，在装载cheat.prx前先移动文件夹等。不过PSP Cheat Hacker目前可用的金手指代码不多，限制了其发展。

下载地址是http://nekokabu.s7.xrea.com/soft/psp/pspcheat012.zip。

PSPWarp V0.3版公开

PSP用图像处理软件PSPWarp于5月6日推出V0.3版。利用PSPWarp，我们可以对图片进行变形。新版修正了图片查找错误，即使在记忆棒PSP/PHOTO目录中没有图片也不会出现错误。新版还加入了对JPG格式的支持，用户可以将图片存储为私有格式和JPG的格式，以方便查看变形前和变形后图片的区别。

软件下载地址为http://www.pspaccess.net/modules.php?name=News&file=article&sid=351。

PSP用地图软件出炉

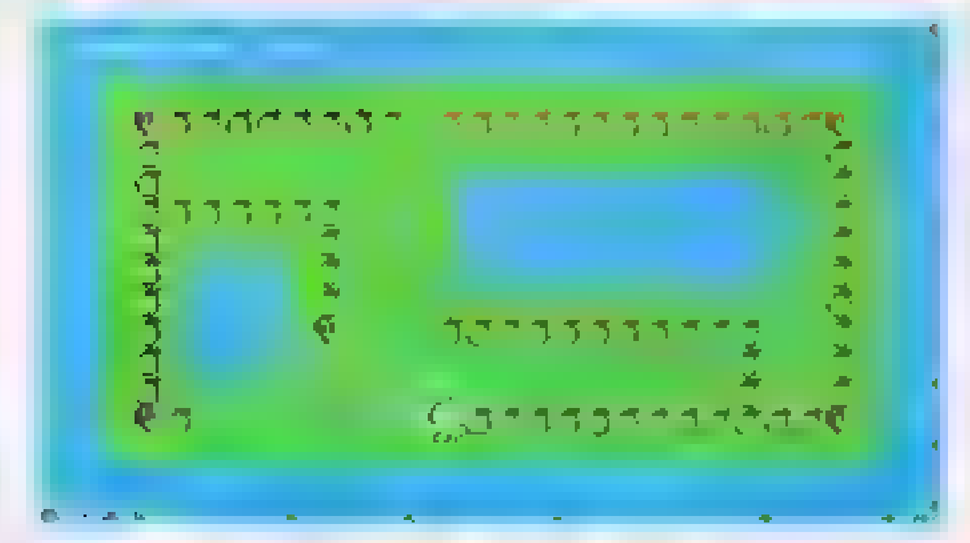
来到一个陌生的地方，大家首先要做的应该是买一份当地地图吧。有了"大家的地图"这个软件，我们就可以轻松地在PSP上查看地图，"大家的地图"[illegible]存储于记忆棒中的地图文件。值得一提的是软件为国人作品，作者是CNGBA会员Azureon。

软件运行后，首先选择地图，用十字方向键的上、下移动光标，按×键进入地图。地图浏览中，用方向键移动地图，按L键放大地图，R键缩小地图，按○键打开、关闭缩略图，按×键打开、关闭指南针。软件中显示的地图实际是由图片拼接而成。大家可以自己制作，图片大小不要超过512X512像素。

软件下载地址是http://www.cngba.com/viewthread.php?tid=[illegible]&extra=page%3D1。

同人游戏

《Chao Rush》发布

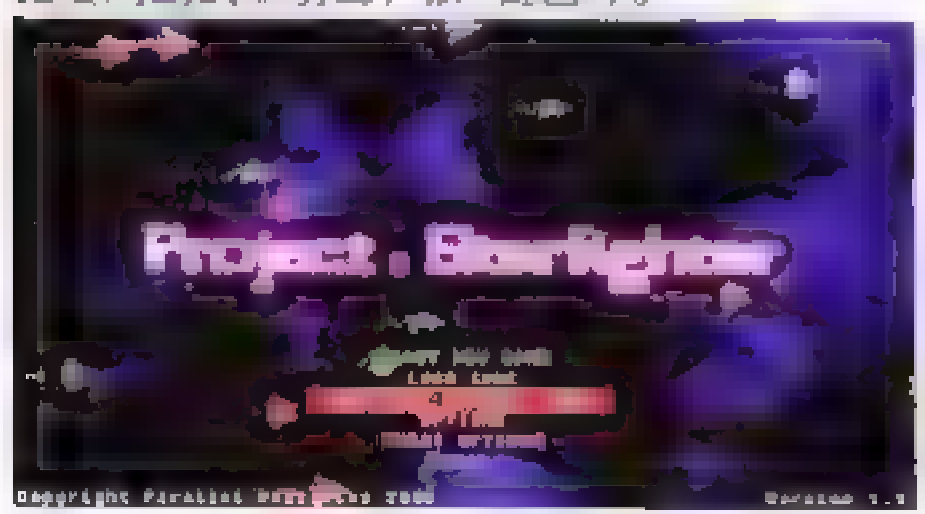


世嘉《索尼克大冒险》游戏中那只可爱的小精灵Chao登陆PSP了。《Chao Rush》是一款以Chao为主角的游戏，玩家要操纵Chao吃掉屏幕上包括苹果、圆环等在内的所有物品。游戏是一款Lua程序，最新版是在5月12日发布的V0.2，可以选择英雄Chao和黑暗Chao，增加了练习模式，修正了若干错误等等。游戏时，使用PSP方向键移动Chao，按Start回到游戏主菜单，按Select键可以截图。

下载地址为http://www.psp programming com/dev forum/viewtopic php?t=181。

《Star Fighter》V1.1版发布

PSP用游戏《Star Fighter》于5月11日推出V1.1版。《Star Fighter》是一款横版飞行射击游戏，玩法类似于《宇宙巡航舰》。目前游戏已经非常完善，包括2[illegible]个任务，主、副武器系统，武器升级系统，13首背景音乐以及BOSS战等。游戏时，按×键使用主武器射击，按[illegible]键使用副武器射击，按L键暂停。



下载地址是http://www dcemu co uk vbulletin/showthread php?t 24491。

《Triple Triad PSP》V0.1.1版发布

根据PS经典游戏《最终幻想[illegible]》中卡片迷你游戏改编的《Trip le Triad PSP》在5月10推出V0.1.1版。新版改进了卡片设置图片，提升了动画显示速度，修正分数错误，加入法语、西班牙语、加泰罗尼亚语三种语言，加入帮助等等。

新版下载地址是http://sakya.alterv sta .org/ttpsp/ttpsp0.1.1.rar。

《NetHack》V1.0d推出

PSP用游戏《Ne tHack》于5月8日推出V1.0d版。《NetHack》是一款迷宫探险游戏，玩家需要不断的探寻新的道路。之前游戏曾在电脑上推出，并移植到NDS上。新版加入可以输入文字的虚拟键盘，修正物品选择画面的头部错误，可以提升技能，修正对角线移动的问题等等。

下载地址请到官方网站，网址是http://pspnethack zapto org。

《McDonalds Serve 'N Go for PSP》发布

麦当劳是世界闻名的快餐店，那你有没有想过在麦当劳当一个服务生是什么感觉呢？《McDonalds Serve N Go for PSP》可以让你体验一下。游戏中，玩家需要将汉堡、可乐等准确地送到顾客面前。按PSP的[illegible]键拿起或放下食物，按□键暂停，按[illegible]键则可以截图。游戏是款Lua程序，画面清新，注意不要弄错食物种类哦。

下载地址是http://www dcemu co uk vbulletin/showthr ead.php?t 2393[illegible]。

[illegible]PSP的价格终于公布[illegible]令人吃惊的[illegible]美元和[illegible]美元[illegible]判即将发售的梦幻主机。不知又有多少人要勒紧裤带了[illegible]有[illegible]的[illegible]在家用机还是掌机方面都要加油才是

玩转NDS

文 小赵 编 马修

NDS软件新闻

春天的脚步是如此匆匆 [illegible] 天气忽冷忽热 [illegible] 没有随着天气变化起来，仍旧平平淡淡。下面一起看看本月来的NDS软件新闻吧

DeSmuME非官方版出炉

[illegible] DeSmuME [illegible] 了。[illegible] DeSmuME 的 [illegible]，并于近日推出 [illegible]。下载地址为http：[illegible] binary.zip

新版最大的 [illegible] 存 [illegible] 功能，通过 [illegible] 下的 [illegible] Save [illegible] state 选项，我们 [illegible] 游戏进度以 [illegible] 格式的文件保存，用户可以自行命名。 [illegible] DeSmuME [illegible] 存档，不能通过游戏中的存档选项进行存储 [illegible] 存档 [illegible] 不太稳定，存储 [illegible] 游戏 [illegible]。

近期出的NDS游戏如《FIFA世界杯》、《找错博物馆》中文版都可以运行，但速度缓慢；《银河战士 猎人》载入后黑屏；《GGXX》、《新超级马里奥兄弟》能进入游戏 [illegible] 错误提示；《 [illegible] 》 [illegible] 提示不能 [illegible] 数据。看来DeSmuME仍需要大力增加游戏兼容性

Dualis新版推出

[illegible] NDS模拟器Dualis于5月3日推出 [illegible] 进入阿尔法时代。Dualis更新步伐 [illegible] 慢下来 [illegible] 什么也 [illegible] 看器、按键设置保存在dualis.ini文件中 [illegible] 下载地址 [illegible] http [illegible] dualis.1emulation.com [illegible]

MoonShell新版推出

NDS用多媒体软件MoonShell在 [illegible] 发布v1.2 [illegible] 后，开始向v [illegible] 版迈进，分别于 [illegible] 月推出v [illegible] 新版 [illegible] 录 [illegible] 按A键 [illegible] 下载地址为http [illegible] moonshell [illegible] zip

SylphIRC新版推出

NDS用IRC聊天软件SylphIRC于5月7日推出v0.4版。新版修正了Shift、CapsLock键挂起问题，载入的时候会清除vRAM，加入Kick命令，在配置文件中指定默认昵称和聊天频道，将信息窗口设置在上屏。新版中可以按Select键切换上下屏，这也为文字输入提供了新方法。下载地址是http://www.sylphds.net/dev2/ds/sirc004.zip。

ScummVM DS新版发布

沉寂了将近半年的NDS用老式电脑游戏模拟器ScummVM DS在5月14日发布v0.9版。新版加入对SC-SD和M3-SD烧录卡的支持，采用新的NDS选择菜单，加入触摸屏偏移量选项，虚拟键盘可以工作于任何游戏中，修正顺序读取和最大内存问题，

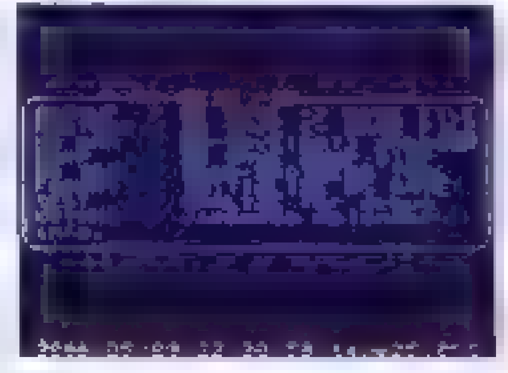
修正Loom CD音乐问题等，新版增加了对《Beneath a Steel Sky》、《Flight of the Amazon Queen》、《Gobliins》、《Simon the Sorcerer 1/2》四款游戏的支持。下载地址为http://scummvm.drunkencoders.com/scummvmds-[illegible].zip。

NDSMail新版公开

NDS用邮件程序NDSMail在5月[illegible]日、5月11日、5月12日分别推出V0.39、V0.40、V0.41三个版本。新版变动如下：加入了图形识别和配置文件写入时的调试信息，修正了邮件显示时的错误，联入热点时还会显示提示信息等等。V0.41版下载地址是http://bronto-online.de/ndsmail_prev.zip。

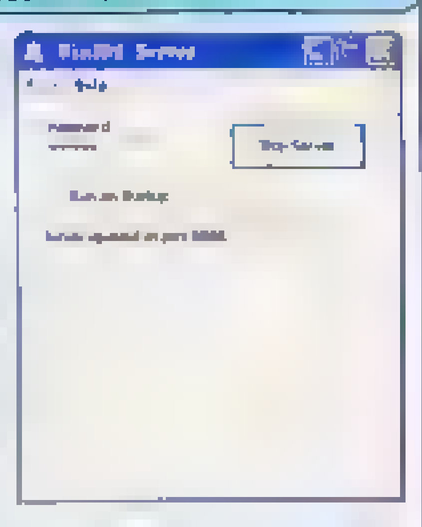
RAIN改名为REIN

NDS正版卡存档备份软件RAIN于5月8日发布r15版。新版除了将程序的正式名称改为REIN外，还增加了一些游戏名。其实RAIN这个名称很好啊，不清楚为什么要改名。r15版下载地址是http://www.pat.hi-ho.ne.jp/~sata68/nds/rein15.lzh。



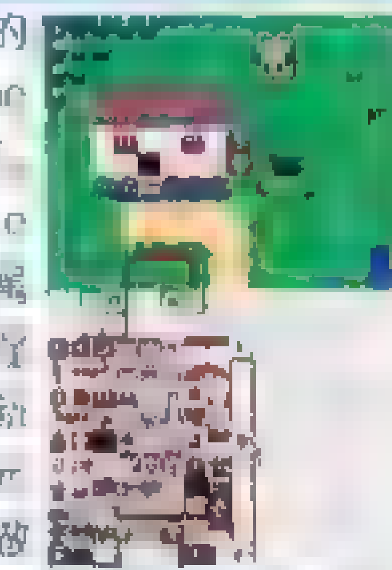
Win2DS新版发布

NDS用电脑遥控软件Win2DS于5月上旬推出v0.5和v0.5a两个版本。新版加入游戏手柄模式，重新修整了界面，采用新的WiFi 0.3 lib，修正了M3中屏幕错乱的问题等。v0.5a版的下载地址为http://win2ds.emulation.com/Win2DS0.5.zip。



Virtual Game Maker新版推出

看过《NDS专辑》的朋友应该对Virtual Game Maker这款软件有印象吧，通过Virtual Game Maker，我们可以制作属于自己的游戏。5月21日释出发布了最新的v0.28版，新版加入第二层背景和水平素，所有的背景元素都做了改变，卷轴可以正常工作，增强地图编辑性能，提升地图存储和读取速度，地图最大尺寸提升[illegible]等。V0.28版下载地址为http://perso.wanadoo.fr/Globoeil/VGMDS_ng.nds.zip。



NDS用Basic编程平台发布

[illegible]编程是许多人入门的学习，现在有了DS Basic这个程序，我们可以在NDS上进行Basic编程。DS Basic充分运用了NDS的双屏，上屏显示程序命令行，下屏则是虚拟键盘，键盘划分为字母、数字、符号三块独立区域，方便输入。按NDS的Select键会罗列出BAS程序文件，按Start键则会输入Run命令。软件最新版是5月16日发布的V0.1版，功能还很初级，Save、New、List等命令均还不能执行。下载地址为http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?t=248[illegible]。

E3大展上任天堂的Wii主机以新奇的游戏方式吸引了无数人的目光。游戏是用来玩的，好玩才是根本所在。不知Wii能否和NDS一样创造辉煌呢？最后感谢一起游(http://www.17o.com.cn)网友的大力支持。

栏目主持：胧月&海文

《[illegible]》

之前在整理读者来信时，[illegible]提到[illegible]玩过的[illegible]久的游戏。[illegible]一下，[illegible]什么[illegible]的游戏[illegible]这款[illegible]版《[illegible]》[illegible]的关系，[illegible]不多见，不过确实是我[illegible]久的游戏了，[illegible]是无功而返。好在[illegible]是有希望可以[illegible]的，[illegible]吧。不知[illegible]我状况相同的[illegible]，[illegible]这款《[illegible]》[illegible]，[illegible]论你之前[illegible]，只要你有一定的[illegible]类游戏感兴趣的话，就一定要[illegible]本作哦！

体验版的网址为http：[illegible]sega jp machi html，进入页面后点击右上方的“体验版”即可开始游戏。

▲点击“ゲームスタート”即可开始游戏，之后利用鼠标在网页的PSP屏幕上进行操作即可

▲点击“OPEN MAP”可以查看城市的地图

▼随着剧情的进行，会出现一些选择项，你的每个选择都有可能决定今后不同的命运

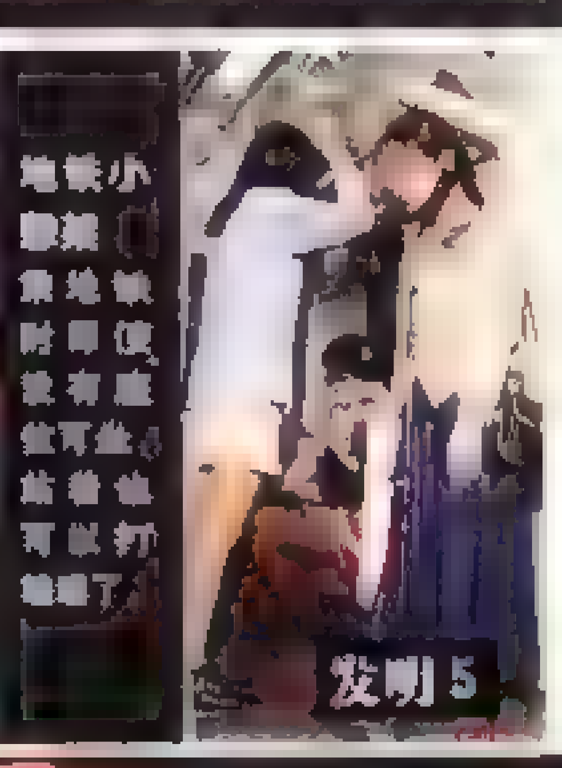
ZAP

主人公を交代するシステム。[illegible]違う時など関わりを持つ場[illegible]ザッピングを行うことで主人公が交代。[illegible]へと移行する。8人それぞれの主人公は同じ時間軸で行動しているため、ZAPをうまく活用しなくてはシーンを先送りすることになる

▲“游戏机能介绍”中，可以查看本作中的各个要素。

日本人的八大发明

大家平日里玩着大量的日式游戏，是否经常为会为日本人的优秀创意而惊叹呢？不得不承认，日本是一个很有创意的民族，看了下面的图片，你也许会赞同这一点。



能量守恒定律指出：自然界的一切物质都具有能量，能量既不能被创造，也不能被消灭，只能从一种形式转换成另一种形式，从一个物体传递到另一个物体，而且在能量转换和传递过程中，能量的总量恒定不变。能量存在于我们周围的一切，这些能量无时不刻不在做着这样那样的转换和传递，就像小修以前给大家介绍的那种很酷的手摇充电器，就是把我们摇摇把时的能量（确切点说是一部分）转换成了SP的电池的能量。按照这个原理，如果让一只小老鼠不停地在圆形笼子里跑带动线圈转动，也同样能给我们的掌机充电，看来人也好、动物也好，无论是从能量守恒定律来分析，还是着眼于实际，都是可以给我们的掌机充电的。

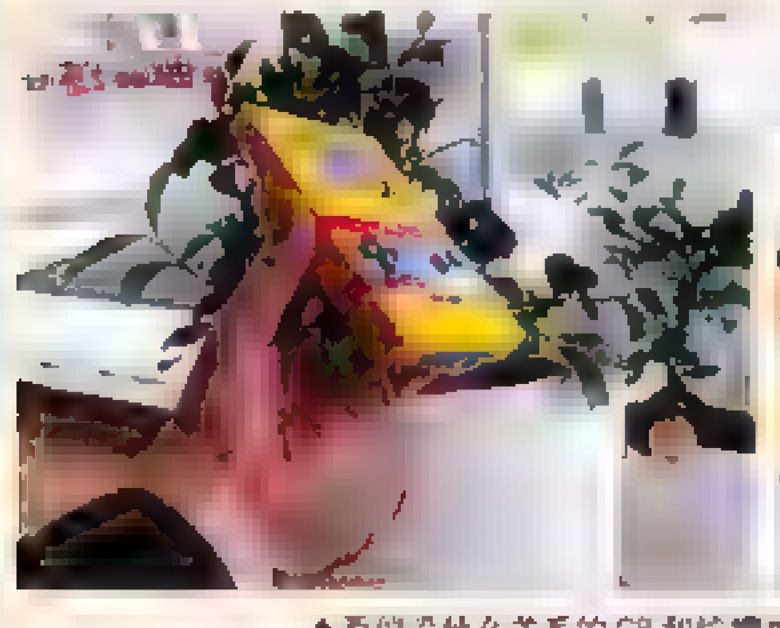
▲手摇充电器

▲这个就是光合作用机器人

那么植物呢？有没有人利用植物能量来给我们的掌机充电呢？答案是可以的。在一些……找到……进一个专门研究各种巨型能量装置「……」制作的网站，像……太阳能……，还有……，……植物做的光合作用机器人等等。其中就有用柠檬驱动GB的名为“植物学GB”的实验。

实验名称：植物学GB

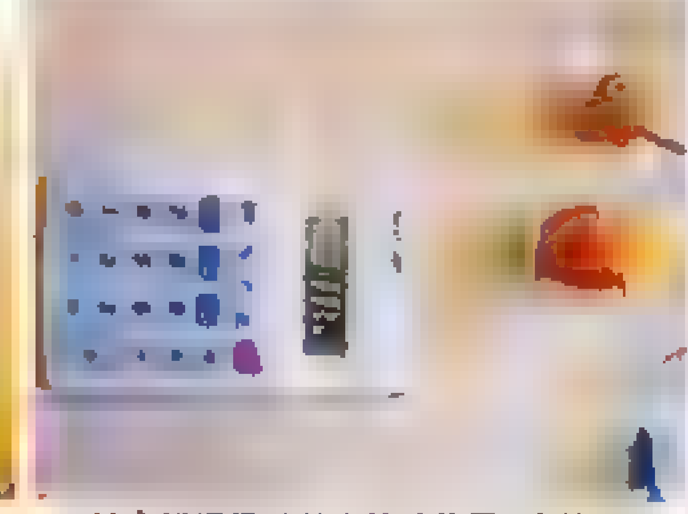
这个是他们的实验草图，实验的目的是仅仅通过柠檬，来……GB的工作，因为树上的柠檬比起摘下来放在盘里的柠檬有活力，所以他们就在种满柠檬树的花园做实验，经过反复计算，最终他们得出了结果，那就是48000颗在树上的柠檬，就可以正常地带动我们的GB。（汗，48000颗柠檬，还要树上的……）



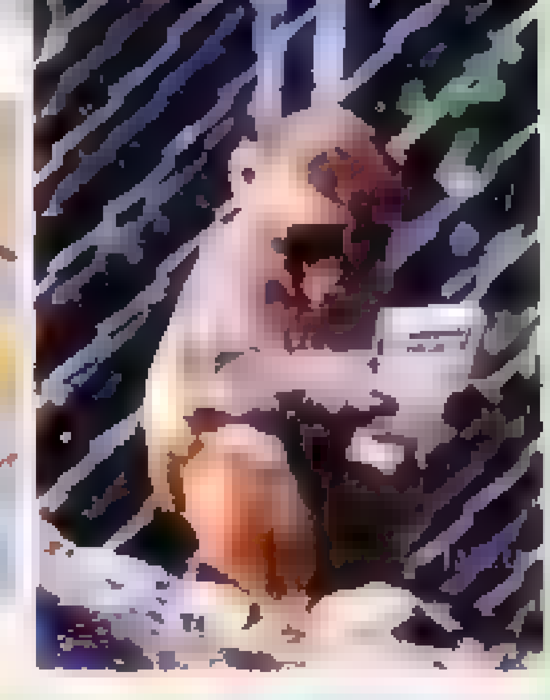
▲看似没什么关系的GB和柠檬被电线连在了一起

▼实验成功的话是不是家乡的父老乡亲们也能和我一样玩到GB了？

▲实验者正在认真地测试柠檬的电压。

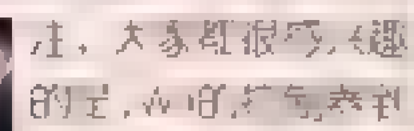


▲被金钱橘带动起来的计算器 真的可以吗？汗



《超执刀》续作将在Wii登场 金子一马出席展会

之前在NDS平台上推出的学院派医学题材作品《超执刀》以其丰富的医学知识、独特的操作性受到了一些玩家们青睐。在NDS版中，玩家需要通过触摸笔完成诸如切除、缝合等手术，让患者摆脱病魔的折磨，[illegible]是一款体现生命尊严的游戏。E3展上，这款游戏的续作也已公布，平台为任天堂的次世代家用主机Wii。掌机玩家中的任天堂粉丝会对这款新主机有何关注，大家都很感兴趣的是，[illegible]上这款游戏有何新的表现？



Atlus的王牌制作人金子一马先生也亲临此场[illegible]，[illegible]之中也有金子先生的两名FANS，[illegible]，而且很不幸地是那[illegible]的魅力真的好大，只祈祷参加此展会的[illegible]吧。

NDS新作《怪盗卢梭》初回购入特典

Bandai Namco Game预定在6月15日发卖的《怪盗卢梭》开展初回购入特典，[illegible]的特典，数量有限。该特典[illegible]了一个别致的小包和贴纸。

▲小包的正面是男女主人公的画像

▲背面则是怪盗的专用标志

▲包含男女主人公变身前后的贴纸

手机游戏吧

文 小豆子 编 LIKY

刚刚结束的E3游戏展同样也是手机游戏业的盛事，[illegible]、EA等多家知名公司都有新游戏参展。小豆子注意到其中《古墓丽影》等多款手机游戏采用了3D画面，看来3D手机游戏正逐渐成为主流。

■国内手机网游的质量都还不错

手机网游 质量为上

与单机版手机游戏相比，手机网游更加注重游戏质量。单机版手机游戏是按次收费，手机网游则是免费提供下载，然后按时长收费。用户下载下来，一看是垃圾游戏，可以拿不玩就[illegible]。决定了质量是手机网游的根本所在。纵观国内已经发布的数十款手机网游，虽不是款款优秀，但也各自有亮点。在如今垃圾手机游戏数不胜数的形式下，手机网游可以说是最后的一块净土。

手机网游的游戏质量的确比很多单机版手机游戏强，这是勿庸置疑的。为了吸引用户，厂商费尽心力地想出新鲜点子，或从电脑网游中借鉴优点，比如公会系统、聊天系统等等，都让用户体验到全新感受。但受到手机硬件等多方面的限制，即使厂商再用力也不可能做出和电脑网游相媲美的手机网游。

手机网游目前面临的最大问题是内容不够丰富。很多游戏的任务翻来覆去就那么几个，玩[illegible]就没劲了。玩家游戏一段时间后，就成了单纯的重复动作。厂商所要做的是不断更新版本，增加新内容，提升用户的新鲜感。

另外手机网游的画面大多比较粗糙。手机机型众多，为了适应众多不同的手机，让游戏有更广泛的“群众基础”，手机网游不得不在画面上做出删减。其实厂商可以根据机型的不同，做出不同的客户端。如果用户使用高端手机则可以享受到更加优质的画面。

手机网游的质量不仅仅体现在游戏本身，还体现其他方面。首先是游戏服务器的稳定性。如果在玩游戏的过程中，经常掉线甚至丢失档案，这样的游戏肯定没有人敢玩。还有客户服务，厂商要给予适当服务，解决用户在使用中遇到的问题。发表意见的论坛、服务电话这些都少不了。游戏中游戏管理员GM也扮演着重要角色。在国内厂商目前做得不是很好。前段时间某手机网游[illegible]

[illegible]

《海神》正式运营

经过长达近半年的测试，手机网游《海神》终于在近期进入正式运营阶段。游戏也推出全新升级版本。为答谢用户厚爱，海神客服将会在5月19日、5月26日、6月2日、6月9日、6月16日、6月23日6个周日晚19:00—20:00，举行线上活动，凡两次最先回答对GM提出问题的玩家将会获得奖品。

Square Enix 多款手机游戏E3公布

▲手机游戏已经成为Square Enix主攻业务之一

著名游戏厂商Square Enix在E3游戏展上公布了多款手机游戏[illegible]》等。其实《勇者射击?》是将横版射击和纵版射击关卡结合在一起。

热辣手机游戏快报

神话 天石奇谭

厂商	IN-Fusio	类型	ACT
适用手机	诺基亚S40 S60系列手机 摩托罗拉V600 E398 NEC N820 [illegible] 索尼爱立信K700C等		
优点	注重解谜		
缺点	画面比较粗糙		
综合评分	★★★★★★★☆☆☆		

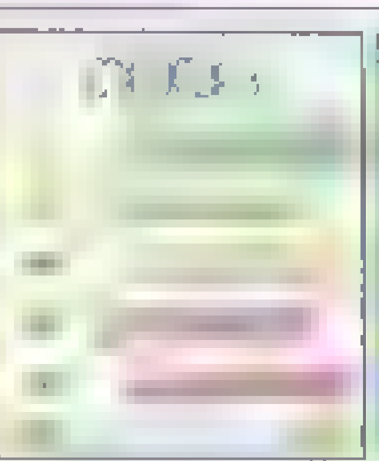
厂商网站：http www in-fusio com cn

下载方式 移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→动作冒险

由IN F[illegible]开发，广州[illegible]手机动作游戏。[illegible]《神话》[illegible]游戏画面[illegible]人物[illegible]。游戏乐趣在于解谜[illegible]

史努比音乐足球

厂商	I4Game	类型	ACT
适用手机	诺基亚S60系列手机 摩托罗拉[illegible] NEC N820 索尼爱立信K700C W550C W800C等		
优点	轻松有趣的休闲小游戏		
缺点	音乐曲目太少		
综合评分	★★★★★★★☆☆☆		



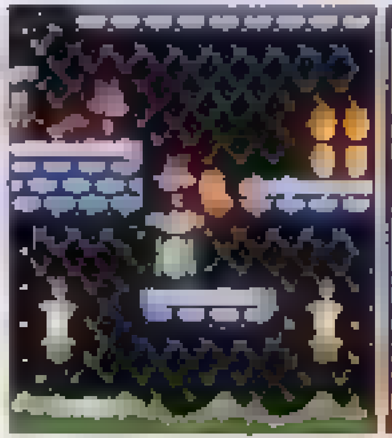
厂商网站：http www i4game com

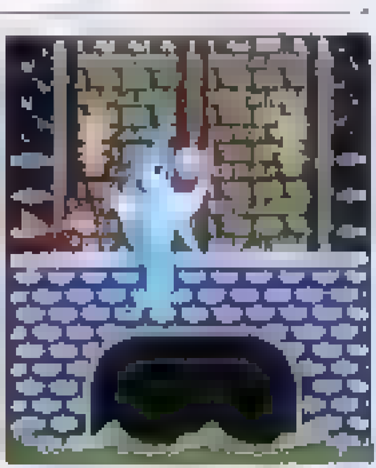
下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→益智休闲

模仿《[illegible]》的手机游戏，[illegible]

狐小弟勇闯地下城

厂商	北京盛天堂	类型	ACT
适用手机	诺基亚S40 S60系列手机 摩托罗拉[illegible] 索尼爱立信[illegible]等		
优点	角色设定可爱		
缺点	流程过短		
综合评分	★★★★★★★☆☆☆		





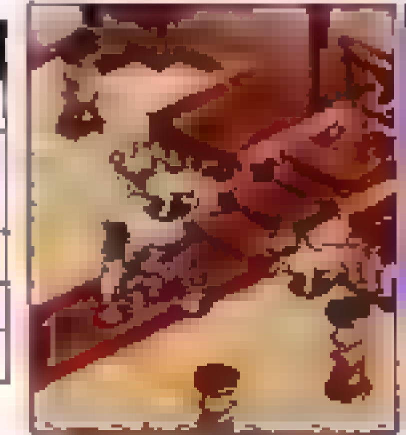
厂商网站：http www solodo com cn

下载方式：移动手机登陆http mwap game v com 输入002215检索下载

[illegible]《[illegible]大作战》[illegible]

幻世群侠录

厂商	雅讯天地	类型	S・RPG
适用手机	诺基亚S40 S60系列手机 摩托罗拉V500 V600 E398 索尼爱立信K500C K700C等		
优点	战棋游戏 故事情节曲折		
缺点	画面一般		
综合评分	★★★★★★★★★☆		



厂商网站：http www easyhappy com

下载方式 移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→角色扮演

手机上不[illegible]游戏，[illegible]《[illegible]》[illegible]故事情节曲折[illegible]

文 ZinniaSun
编 LIKY

电击方块

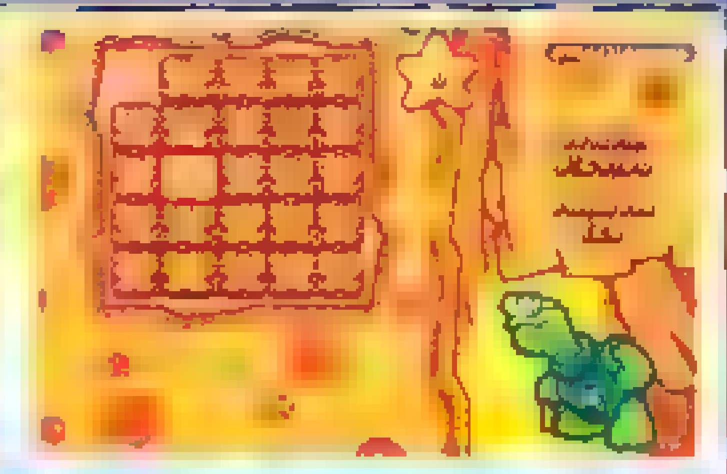
菜单介绍

▲对于每一个选项魔法爷爷都会给出详细解释

▲要想收集齐可不是件易事

如何获得星星

游戏中只要将相同颜色的方块粘在一起就可以过关，不过想获得更多的星星，就有机会在"Special Puzzles"中挑战更高一级的谜题。因此星星也就成为玩家[illegible]的象征。下面，我们就简单地介绍一下获得星星的方法。



▶星星越多说明我们的实力越强，同时面临的挑战也越大

方法一：按要求拼出形状

在各种Puzzle的挑战中，最常见的就是按要求拼出形状。比如图中右侧的正方形，按要求拼出后就可获得一颗星星。随着游戏的不断进行，越是后面的Puzzle要想拼出固定形状的方块获得星星就越难，[illegible]。

▲把这样零散的方块拼成正方形应该算是比较容易的挑战了

方法二：不同颜色拼成相同形状

在游戏中不同颜色的方块会相互干扰，阻碍相同颜色方块的粘连，这款益智游戏的魅力也正体现在这里。但要是能把不同颜色的方块拼成相同的形状，那么我们不仅仅可以获得过关的奖励，还会得到和同样形状的色彩数量相等的星星。如此可观的数字大家还是[illegible]点脑筋的。

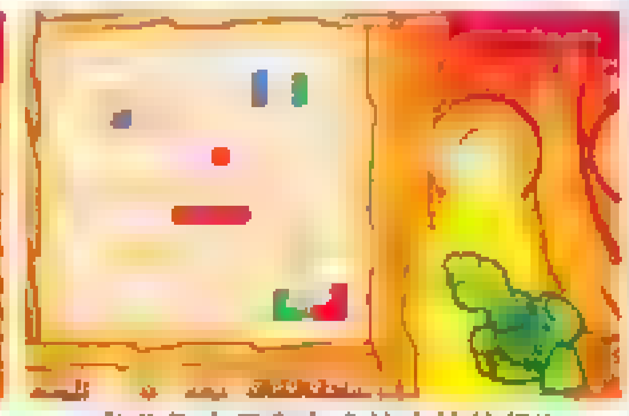
通关必读

[illegible]"Training"[illegible]模式，[illegible]"[illegible]"[illegible]模式[illegible]"[illegible]"就会[illegible]大打[illegible]了。

▲如果可以全部解开，说明我们已经具备了通关的所有"知识"

[illegible]

▲变色方块应该是最难的Puzzle了

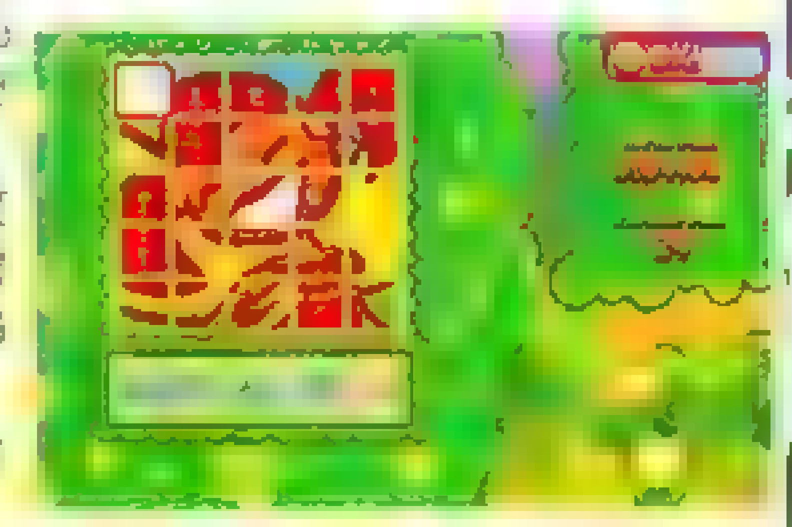


▲黄色中间有白点的方块就是Key

别小看这个Puzzle，[illegible]动脑筋的。[illegible]

要想通关，基本功的修炼是必不可少的。这时[illegible]"Workout"[illegible]模式，[illegible]选择[illegible]Puzzle[illegible]随机选择[illegible]Puzzle[illegible]通关的[illegible]就大大[illegible]。

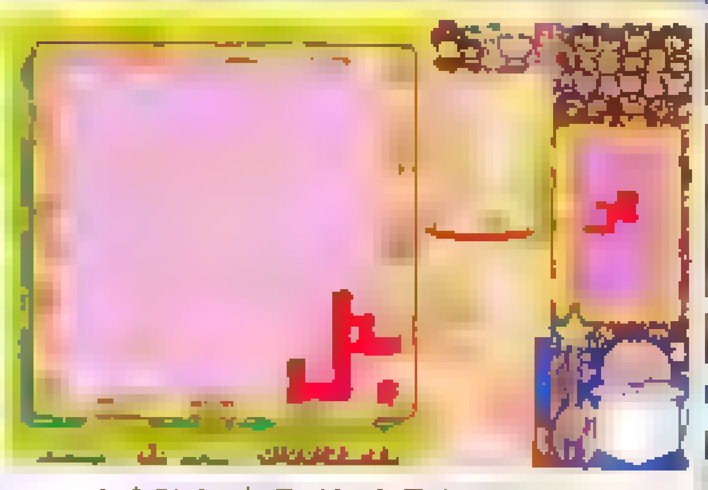
[illegible]按START键[illegible]游戏[illegible]另觅出路吧。[illegible]Puzzle后就会进入下一个岛屿，不过我们可以手工选[illegible]Puzzle，把所有25个关卡全部搞定[illegible]遇到Puzzle坚决解决，大家也要多多努力。



▲每个Island要都能做到这样绝对是个大挑战。

对战模式

[illegible]中[illegible]大家[illegible]了对战模式，[illegible]。[illegible]



▲电脑在这项对战中具有很强的实力

雷曼Advance

雷曼Advance
Rayman Advance

◆[illegible]◆[illegible]◆[illegible]6月10日◆美版
◆[illegible]◆[illegible]◆4M◆[illegible]
◆[illegible]◆[illegible]

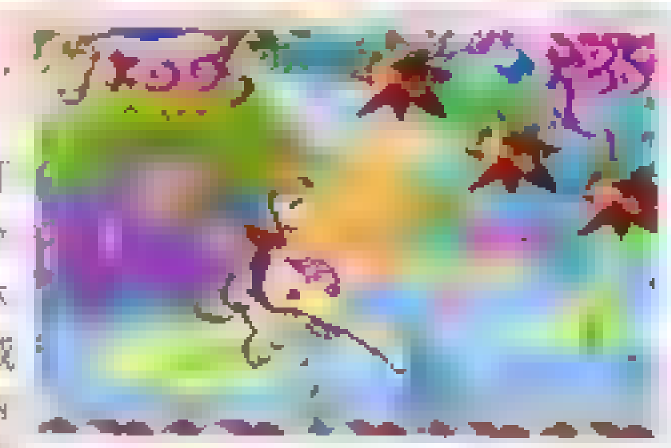
GBA

[illegible]《雷曼》大家[illegible]。[illegible]E3大展又听说《雷曼4》[illegible]。[illegible]我们的"GBA[illegible]"[illegible]，轻松的游戏。[illegible]《雷曼》[illegible]"有游戏快"[illegible]。[illegible]。[illegible]主人公的朋友被"邪恶"[illegible]。大家快一起来拿出GBA加入[illegible]！

游戏操作

[illegible]游戏操作[illegible]大家。[illegible]公的左右移动[illegible]。[illegible]地方，我们[illegible]。在我们的[illegible]。为大家详细[illegible]。[illegible]学[illegible]键，可以增加我们的[illegible]。地面上[illegible]要使用。[illegible]"[illegible]"在这里发挥了极大的作用，[illegible]。们身体[illegible]。[illegible]入与[illegible]了。R键的作用也很重要，[illegible]A键[illegible]。

游戏要素



游戏中有很多不得不提及的要素，首先是"[illegible]"，获得方式有两种：[illegible]。[illegible]。[illegible]，积累一定数量的生命后再大踏步地攻关前进。游戏开始时雷曼[illegible]等生命包含4格血，每失误一次就会减去一格，[illegible]掉下山崖就不再需要计算什么血格直接[illegible]。[illegible]在游戏中找到"小P"可以将血补满，要是碰到"大P"的话就更爽了，可以[illegible]增加最大生命一格。

技能介绍

我们主人公的[illegible]就是一个学习的过程，从一[illegible]，到来的"重拳出击"、"[illegible]"和"[illegible]"等等，都有[illegible]名为Betilla的精灵那里学到技能。技能[illegible]。这些技能[illegible]，每学会一种技能都会对过关有很大的帮助，[illegible]。

永久技能

永久技能都是从Betilla精灵那里学到的。第一个学到的技能是攻击，按[illegible]键可以实现操作。第[illegible]个技能是"[illegible]跳跃"，在一些[illegible]的地方按A键跳跃后[illegible]，这[illegible]再按一下A键，就[illegible]上[illegible]的[illegible]人的[illegible]

[illegible]非常[illegible]。[illegible]学了这[illegible]技能[illegible]按A键[illegible]时再按一下A键[illegible]因此[illegible]学会这个技能，[illegible]按A键[illegible]就会像直升机螺旋桨一样[illegible]小翅膀了。[illegible]个永久技能"[illegible]"最[illegible]有用，在[illegible]，[illegible]按下R加方向键就[illegible]，在这样[illegible]物品了。

非永久技能

非永久技能一共有[illegible]

[illegible]植物[illegible]飞的我们[illegible]"Eat at [illegible]"[illegible]件，就可以[illegible]我们身边的一定范围。不过行走时还是[illegible]。

道具使用

游戏[illegible]上很[illegible]用的，比如[illegible]"[illegible]"，我们[illegible]在地上的[illegible]子就会像弹力球一样[illegible]子可以使其向着我们希望的方向[illegible]来控制[illegible]飞行的方向。[illegible]之连接，由这样卡住[illegible]个五[illegible]。游戏中[illegible]要[illegible]，[illegible]大家[illegible]吧

▲[illegible]处多多

游戏存档

游戏的存档[illegible]不同。当[illegible]点就是存档点，[illegible]存档点[illegible]作气了，在游戏中[illegible]录点，屏幕中为我们照相的摄影师就是它了。多照几张[illegible]的。

▲找个存档点不容易

▲赶快照一张吧。

后记

最近[illegible]下载[illegible]

猎人集会所

科科特农场的奥秘

之前《掌机王SP》包括《PSP专辑》的攻略中都未向大家介绍PSP版中一大新要素——科科特农场。作为本作的新增要素，它能方便玩家完成各种采掘、捕虫等素材收集，从而制作出更加强力的装备以及防具，玩家也不必再像游戏初期那样辛苦地刷一些最基本的素材，使得战斗更为有利。

在具体介绍之前，先讲述一些农场的基本规则：1. 在农场进行素材收集的时候不需要铁镐、虫网；2. 采集一次后，需做一个任务后才能进行新一次的采集，无论任务成功还是失败都可以，但中途退出不行；3. 农场可以进行扩张，扩张后可以采集到更稀有的道具。扩张点数的计算方法如下：

道具买入 1：1

道具卖出 1：1

装备的买入或卖出 1：1

举例说明，买入50z的道具就可以获得50点的扩张点数，卖出价值50z的道具，就可以获得50点的扩张点数。

以下是具体的资料。

(1) 农作物方面

设施	必要点数	出现条件
（火田）のウネ＋1	1500pts	最初可以扩张
（火田）のウネ＋2	2000pts	完成★★（火田）のウネ＋1的扩张后出现

可以入手的道具

カラの実　薬草　げどく草　火薬草　ツタの叶　ネムリ草　ネンチャク草　マタタビ
サボテンの花　トウガラシ　ペイントの实　怪力の种　忍耐の种　龙杀しの实
はじけクルミ　ハリの实　カクサンの实　トスヒ[illegible]　赤の种　绿の种　虫の死骸

(2) 钓鱼方面

设施	必要点数	出现条件
钓り用栈桥＋1	2500pts	最初可以扩张
钓り用栈桥＋2	5000pts	完成钓り用栈桥＋1的扩张后出现
投网マシーン	10000pts	完成单机任务「决战！一角龙モノブロス」后出现

可以入手的道具

初期	サシミウオ　ハリマグロ　キレアジ　眠鱼　小金鱼　春夜鲤
钓り用栈桥＋1	眠鱼　ハリマグロ　はじけイワシ　カクサンデメキン　春夜鲤　バクレツアロワナ　小金鱼　ハレツアロワナ
钓り用栈桥＋2	カクサンデメキン　ハレツアロワナ　バクレツアロワナ　小金鱼　春夜鲤
投网マシーン	眠鱼　ハリマグロ　はじけイワシ　カクサンデメキン　ハレツアロワナ　バクレツアロワナ　小金鱼、春夜鲤、水龙の鳞、[illegible]水龙の鳞
注：使用投网机捕鱼需要消费3个"ネット"，这个材料可以通过"クモの巣"＋"ツタの叶"来调合得到。	

(3) [illegible]

设施	必要点数	出现条件
爆弹采掘	30000pts	单机3星任务出现后
采掘ポイント+1	8000pts	单机4星任务出现后
采掘ポイント+2	15000pts	完成单机任务「巨大龙の侵攻」

可以入手的道具	
初期	石ころ、砥石、[illegible]、铁矿石 大地の结晶 冰结晶 マカライト矿石 ライトクリスタル
采掘ポイント+1	大地の结晶 マカライト矿石 ドラグライト矿石 ユニオン矿石 冰结晶 ライトクリスタル ダークリスタル
采掘ポイント+2	大地の结晶 マカライト矿石 ドラグライト矿石 ユニオン矿石 カブレライト矿石 ノヴァクリスタル ユアクリスタル 虹色矿石
爆弹采掘	以上矿石均有可能入手

(4) [illegible]

设施	必要点数	出现条件
虫の茂み+1	2000pts	单机4星任务出现后
虫の茂み+2	15000pts	完成单机任务「巨大龙の侵攻」后出现
虫の木	7500pts	单机5星任务出现后

可以入手的道具	
初期	クモの巣 钓りバッタ 钓りホタル 虫 光虫 ヤマイモ カクバッタ
虫の茂み+1	クモの巣 钓り 钓りホタル 钓りフィーバエ 王族カナブン ヤマイモ カクバッタ、しが虫不死虫、光虫、ランゴスタの甲壳 ランゴスタの羽 カンタロスの甲壳 カンタロスの羽
虫の茂み+2	钓りフィーバエ 王族カナブン 不死虫 光虫 雷光虫 ランゴスタの甲壳 ランゴスタの刃羽
虫の木	钓りバッタ、钓りホタル、钓りフィーバエ 王族カナブン ヤマイモ カクバッタ 不死虫 光虫 ランゴスタの甲壳 ランゴスタの羽 カンタロスの甲壳 カンタロスの羽 ランゴスタの刃羽 虹色ノゲキ

小贴士

敲打"虫の木"的时机

敲打"虫の木"时需要在人物闪光的瞬间按键才能获得更多材料 很多玩家掌握不好这个时机 这里告诉大家一个诀窍 就是看拿锤子的右手 当右手抬到最高点时按键就有很大几率成功

(5) [illegible]

设施	必要点数	出现条件
キノコの木	1000pts	最初可以扩张
高级キノコの木	4000pts	完成キノコの木的扩张后出现
最高级キノコの木	7000pts	完成高级キノコの木的扩张后出现

可以入手的道具	
キノコの木	アオキノコ ヒトダケ 毒テングダケ 龙毛针
高级キノコの木	アオキノコ マヒダケ 毒テングダケ ドロダケ マンドラゴラ 龙毛针
最高级キノコの木	アオキノコ マヒダケ 毒テングダケ ドロダケ マンドラゴラ 龙毛针

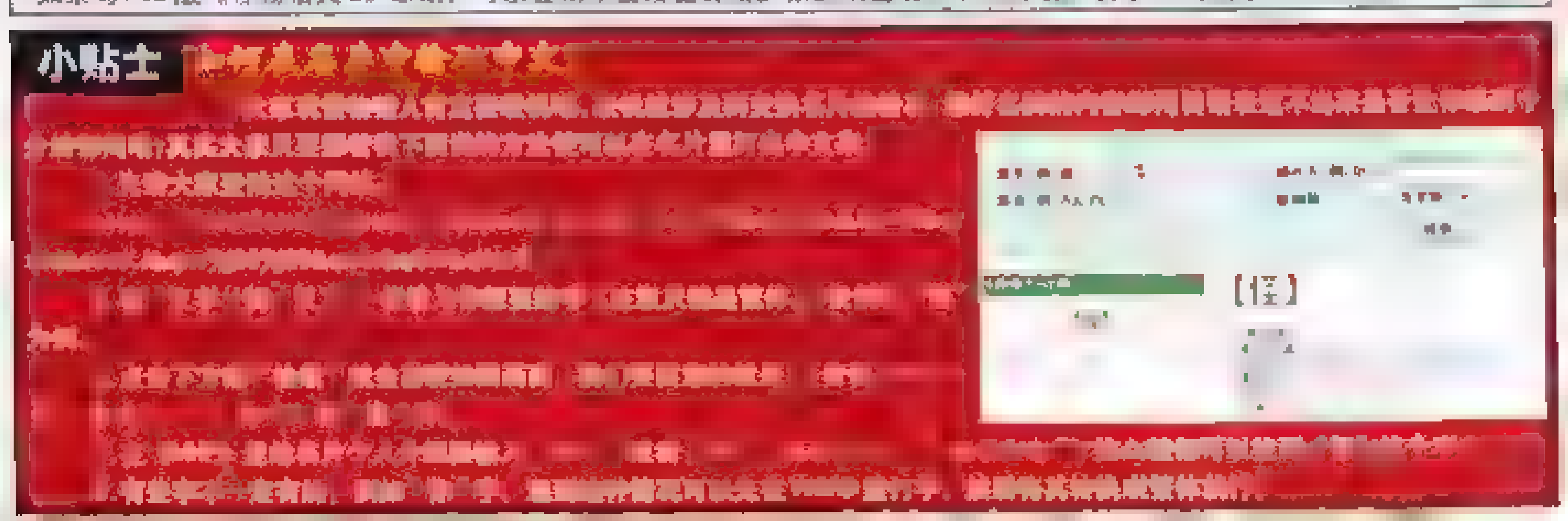
(6) [illegible]

设施	必要点数	出现条件
[illegible]畑	10000pts	完成单机任务「决战 一角龙モノブロス」后出现

可以入手的道具	
[illegible]畑	[illegible]

小贴士

如果与PS2版《怪物猎人2》联动，可以在初期直接让[illegible]扩张[illegible]

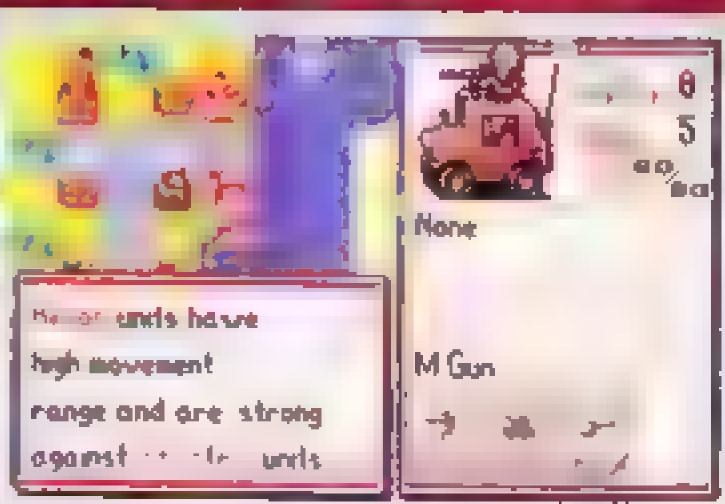


超级大战争——侦察车乱弹

自从人类有了"军事"的概念后，侦察就被摆在军事活动中首要的位置。知己知彼，百战不殆是永恒不变的话题。在装甲车辆占据陆战主导地位的今天，侦察工作也由以往的探子、斥候单兵侦察方式改为了以机动性强的轻型车辆作为工具的机动侦察。机动性高、地形适应性强、有简单的火力压制和防护能力，而且要制造方便、成本低廉，同时有简单的战空功能和指挥能力，这就是现代战争对侦察车的要求。

游戏里的侦察车是移动力最高、也是最便宜的车辆单位，它的视野很大，在迷雾中把侦察车放在前线的树林里扩大视野是侦察常用的手段。侦察车对于敌人的步兵和远程单位有着不错的杀伤力，常用于初期突袭、限制对手步兵对城市的占领等。利用它的移动能力袭击远程部队也是不错的选择。不过侦察车的装甲相当薄弱，在坦克手下走不上两招就会被消灭，因此绝不能和对手的大部队正面交手。游戏中的侦察车的原型，并非都是侦察用途。下面就让我们看看它们的真面目，感谢笔者的朋友张宁提供的大量资料。

—轻型—美国M1114"悍马"高机动性多用途轮式车辆—

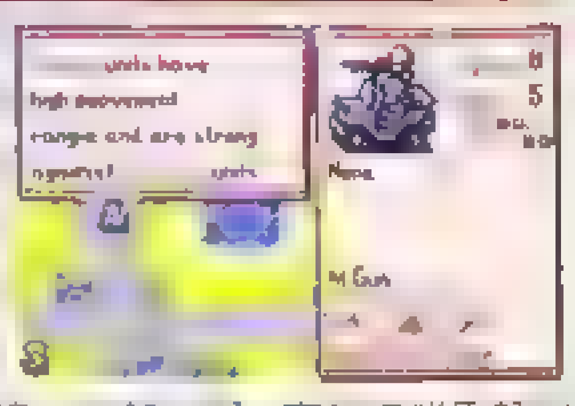


上世纪八十年代初，美国陆军装备了一种新型车辆，它的越野能力好、通过性强、机动力高，而且载重量大，连五角大楼的秘书也称说，这种车型满足甚至超越了人们的一切要求，这就是大名鼎鼎的"悍马"！在近十几年美国的军事行动中，处处可以见到悍马的身影，波斯湾战争时的"沙漠风暴"行动、索马里、波黑的维和行动以及最近在伊拉克的"自由行动"中，悍马都扮演了重要的角色。作为以往车辆的改进型，M1114的7.62毫米轻机枪、Mk-19Mod 3型榴弹发射器以及双联装"陶"式导弹发射器的"三合一"组合式炮塔带给美军部队强大的火力支持，车体的轻型装甲和车底的防爆甲板对车辆有着很好的保护作用。到今天，"悍马"系列军用车辆的产量已经超过十四万，很多国家和地区都有悍马装备。不过在伊拉克战场上，"悍马"的势头在火力日趋升级的反美武装面前已经有些力不从心，车辆、人员的损失日益增大，这不能不另美国军方思考，"悍马"是不是要"下课"了？

▲外形彪悍的悍马。

皎月——美国Willys MB吉普

“赢得战争的[illegible]大武器”之首[illegible]这就第[illegible]次世界大战中盟军[illegible]司令德怀特·D·艾森豪威尔对威利斯吉普的评价。美国威利斯[illegible]奥维兰德公司在194[illegible]年设计生产的MB系列吉普，是那个年代最经典的车辆之一。威利斯[illegible]载重[illegible]吨，公路最大行进速度[illegible]室，它的结构简单[illegible]，机动灵活，性能出众，而且可以[illegible]甚至装上[illegible]它曾经伴[illegible]参加了[illegible]大战[illegible]队[illegible]在几[illegible]有的[illegible]能[illegible]了[illegible]其中[illegible]车型赞不绝口，[illegible]吧。

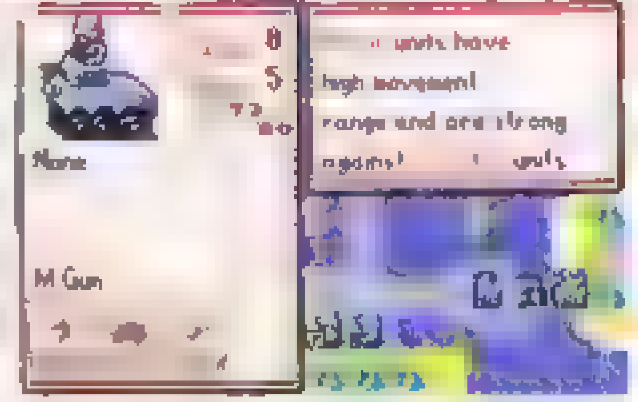


▲“它能像任何事情，像狗一样忠诚，像骡子一样强壮，像山羊一样敏捷。”

——著名战地记者恩尼·派尔

黄色雷霆——苏联BroneaVtomobil-64装甲车

[illegible]



[illegible]下一。在不降低防御的前提下减[illegible]了重量，[illegible]苏联车辆一贯的“[illegible]”，[illegible]能力超越了当时世界上大多数[illegible]枪。还可以[illegible]指挥、小规模[illegible]的改进型MA[illegible]

▲为什么BA-64看上去很象拖拉机呢

绿色地球——英国Saladin MK2“萨拉丁”轮式侦察车

[illegible]年[illegible]世界大战期间[illegible]Mk[illegible]英国[illegible]研[illegible]开始了[illegible]工作，[illegible]命名的Saladin Mk2轮式侦察车。它最大的特点[illegible]一眼看去[illegible]mm[illegible]人[illegible]主炮口径还要大。这样的[illegible]可想而知。[illegible]上还装有[illegible]mm口径的[illegible]mm的[illegible]机枪，[illegible]萨拉丁的装甲也比一般的轻型车辆厚[illegible]正面装甲甚至达到了[illegible]mm，加上炮塔两侧的烟幕弹发射器，整车的战斗力凌驾于一般的轻型车辆之上。[illegible]萨拉丁已经被其他车型取代，但是仍然在军队用作为训练车继续服役。

▲貌似坦克的萨拉丁看上去就火力十足。

文 水衣草 编 马修

《口袋妖怪》2006剧场版及登场新精灵

[illegible]年公映的《口袋妖怪》第8部剧场版《梦幻与波导之勇者》[illegible]，卢卡里奥等作为新登场的精灵首次出现在影片中。而2006年，即将上映的第9部剧场版《口袋妖怪突击队与苍海的王子 玛娜菲》（暂名）又一气公布了4只新精灵。下面就让我们看看新的剧场版和这4只新口袋妖怪吧！

剧情简介

在荒地迷路的小智一行人来到了[illegible]，以水中口袋妖怪表演[illegible]，广美[illegible]水之民的[illegible]口袋妖怪的[illegible]，小智等人听着广美诉说着水之民[illegible]传下的传说。

在[illegible]水之民[illegible]海之神殿[illegible]，其中隐藏着珍宝[illegible]王冠[illegible]传说[illegible]。

这时，[illegible]杰奇[illegible]出现了。杰奇正执行[illegible]任务，把[illegible]苍海的王子[illegible]玛娜菲的蛋安全送达神殿[illegible]杰奇来完成这项任务。

忽然，出现了[illegible]

[illegible]的大型潜水艇，[illegible]的神力和[illegible]，还需要靠玛娜菲的[illegible]。这时火箭队[illegible]想[illegible]一杯羹，结果造成了大混乱。

为了[illegible]的阴谋，杰奇开始[illegible]口袋妖怪的力量，小智他们[illegible]口袋妖怪[illegible]，但毕竟对方的高科技[illegible]，杰奇小智一行陷入了危机。

此时，神秘的蛋发出了[illegible]的光芒，玛娜菲诞生了。隐藏于王冠珍宝里的秘密是什么？而玛娜菲的神秘力量又是什么？最后杰奇和小智等人的[illegible]能不能圆满完成？现在，他们的目标指向海之神殿[illegible]，我们也将[illegible]这场精彩的冒险。

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

种类：[illegible]

身高：[illegible]

体重：[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

种类：风筝口袋妖怪

身高：[illegible]

体重：[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

已知属性：冰

种类：海獭口袋妖怪

身高：[illegible]

体重：[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

已知属性：飞行

种类：[illegible]

身高：[illegible]

体重：[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

文 KAKJSKI 编 铭风

洛克人俱乐部

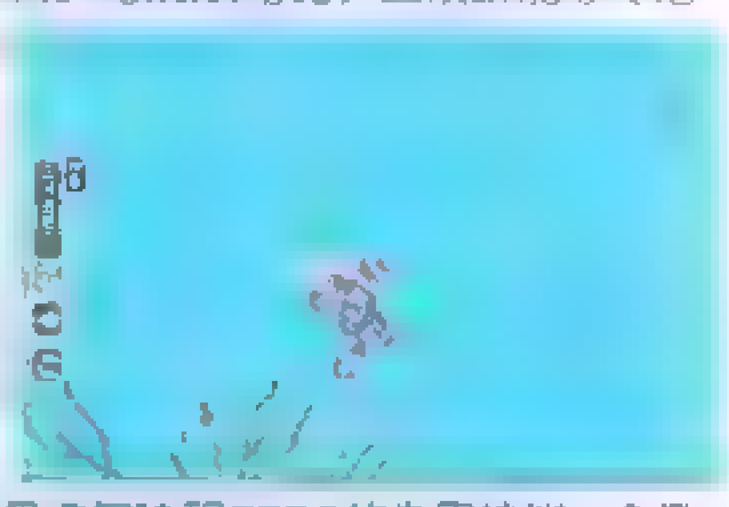
洛克人的生存技能解析

众所周知，洛克人游戏向来以它的难度而闻名与动作游戏中。不论是元祖的"《洛克人》系列"，次时代机种上的"《洛克人X》系列"，掌机上的"《ZERO》系列"，广受欢迎的"《EXE》系列"，难度不用说，都是相当高的。那么，在如此一个高难度的环境下，我们的主角洛克人究竟有着多少可以使他赖于生存的能力呢？我们今天就关于这个方面来做个小小的汇总。

生存技能之一：移动。也许移动这个技能是大家使用的最多也是最容易忽略的一个能力吧，通过移动，可以回避大部分的攻击，比如初代洛克人中的BOSS炸弹人，只用移动就可以完全回避他的炸弹攻击。移动也可以适当抑制一些强制行动的地形，比如传送带地形。而在"《EXE》系列"中，移动可以近乎回避所有的对方的攻击手段。移动还有个巨大的作用，就是把敌人暂时移出视线(也就是我们俗称的"拖板子"啦)，使洛克人暂时离开敌人的侦测范围。所以说，移动是一个很重要的生存技巧，所有的版本的洛克人都拥有这个能力。

生存技能之二：跳跃。这个能力应该是所有动作生存能力中最最重要的一个能力。它可以帮助洛克人回避几乎所有的攻击方式。初代作品中，对付剪刀人也只要在一个位置站好，只用跳就可以解决了。跳跃相对于移动，给了洛克人一个二维的空间，可以用来躲开一直线上的攻击。跳跃更是洛克人用来回避机关陷阱的重要手段。大家都应该知道在游戏里面，有一种万恶之物，名字叫做钉板，不论洛克人还有多少HP，只要踩到了钉板，照样化为光圈。而跳跃则是在没有坐骑的时候的唯一能破解地面钉板的方法。与钉板相类似的还有坑，都是一般只能通过跳来回避。除了"《EXE》系列"以外的作品都有这个能力。

生存技能之三：二段跳。这个能力是跳跃的上级篇。与跳跃相比，二段跳能够令洛克人达到更高的地方，也可以在空中调整姿势重新选择落地点。

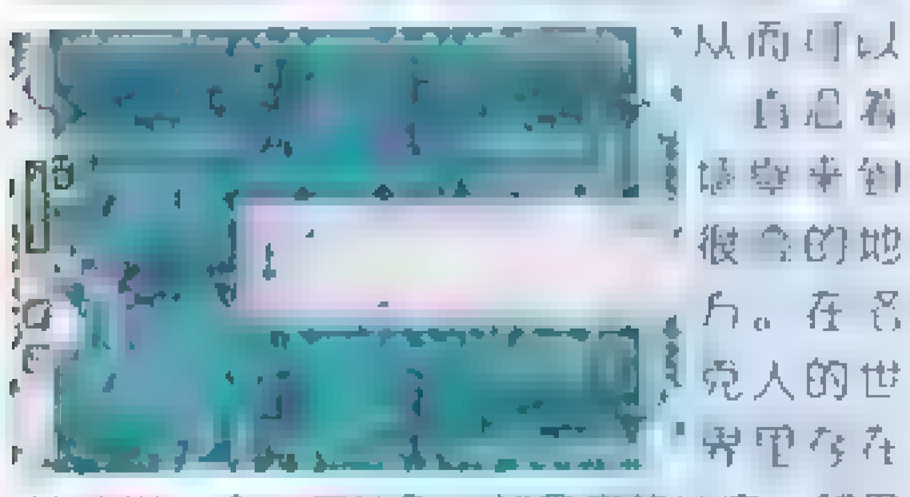


这个能力是佛尔特和ZERO的专用技能，全系列中，只有他们两个会这个技能。这也就是为什么他们很强的原因之一吧

生存技能之四：滑铲。这个技能是可以使洛克人以一个比较低的姿态向前以一个较高的速度滑行一段距离的能力。可以回避部分上段攻击，由于

速度比较快，所以也可以用来做高速短距离移动。刚才说过跳跃可以回避地上的钉板，那么滑铲就是可以用来回避天井的钉板了。通过滑铲，还可以通过那些连续的触发式陷阱，比如《洛克人3》中的陷阱夹。由于滑铲的时候体式很低，所以可以用来通过一些通常不能通过的地形，主要是狭缝类的地形。最明显的应该就是在《洛克人与佛尔特》里面了，有很多地方需要洛克人滑铲进去，而小F只能在旁边干瞪白眼，毫无办法。这个技能是从《洛克人3》开始出现的，所以后来的洛克人都有这个能力(当然，"《EXE》系列"的除外)。

生存技能之五：攀墙。这个技能是相当有用的。玩过"《X》系列"的玩家都会对这个操作熟悉不已。攀墙的作用是在空中可以拉住墙壁慢慢地往下滑，在下滑过程中可以跳，从而可以自己沿着墙壁来到很高的地方。在洛克人的世界里存在



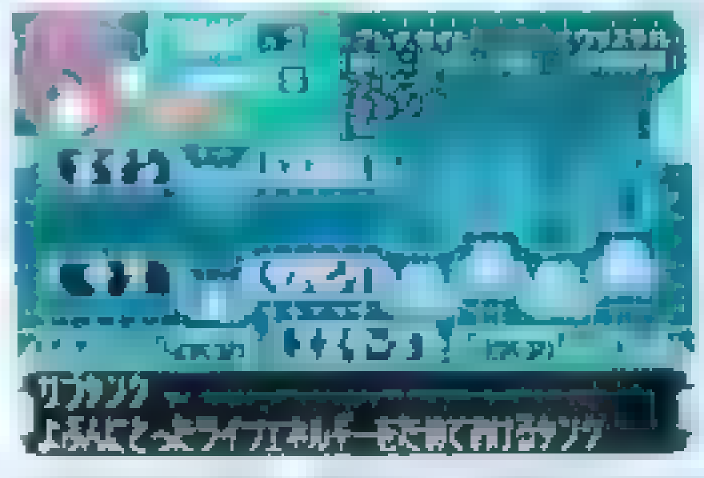
这么样一个不二法则，越是高的地方，越是难以到达的地方，往往隐藏着越珍贵的道具或者是装备。为了得到那些装备，就不得不使用攀墙来到达高处。同时，攀墙作为一个生存技能自然也有它的救命之处。作用就在于可以在被敌人打下悬崖之际拉住墙壁跳回来。以防止摔死或是落入针堆里。这个能力是"《X》系列"的看家本领，"《X》系列"全任务都会。自然"《ZERO》系列"的ZERO也是拥有这个能力的了。

生存技能之六：冲刺。这个技能在"《X》系列"中出现。可以说是滑铲的进化板技能。虽然冲刺的时候还是拥有比较低的体态，不过和滑铲是没的比了，不过作为回报，提高了速度，而且在冲刺中可以进行其他的动作，比如攻击等等。与跳跃配合更是可以形成冲刺跳，这个

是用来对付长距离的钉板地形和大坑的强力武器！部分时候还可以进行空中冲刺，在空中从敌人头上通过，来避免不必要的消耗。冲刺比起滑铲的优点就是可以随时随地地终止这个动作，而不象滑铲一样需要一个终止动作。拥有冲刺的是"《X》系列"中所有人物外加佛尔特。

生存技能之七：盾。在混乱的时候，单用回避是解决不了问题的。所以防御在这个时候就显示出了巨大的作用来。在《ZERO》系列中，为了要保护雪儿，ZERO不得不使用的盾。在《EXE》中，在无处可逃的时候使用盾也是上上之选。防御得好不但自己可以不受伤害还可以把攻击返还给敌人。在《EXE》中更是发扬广大地出现了"替身反击"这一另类的盾牌。虽然说盾只出现在了"《EXE》系列"和"《ZERO》系列"中，但是他们的作用是绝对不可忽略的。

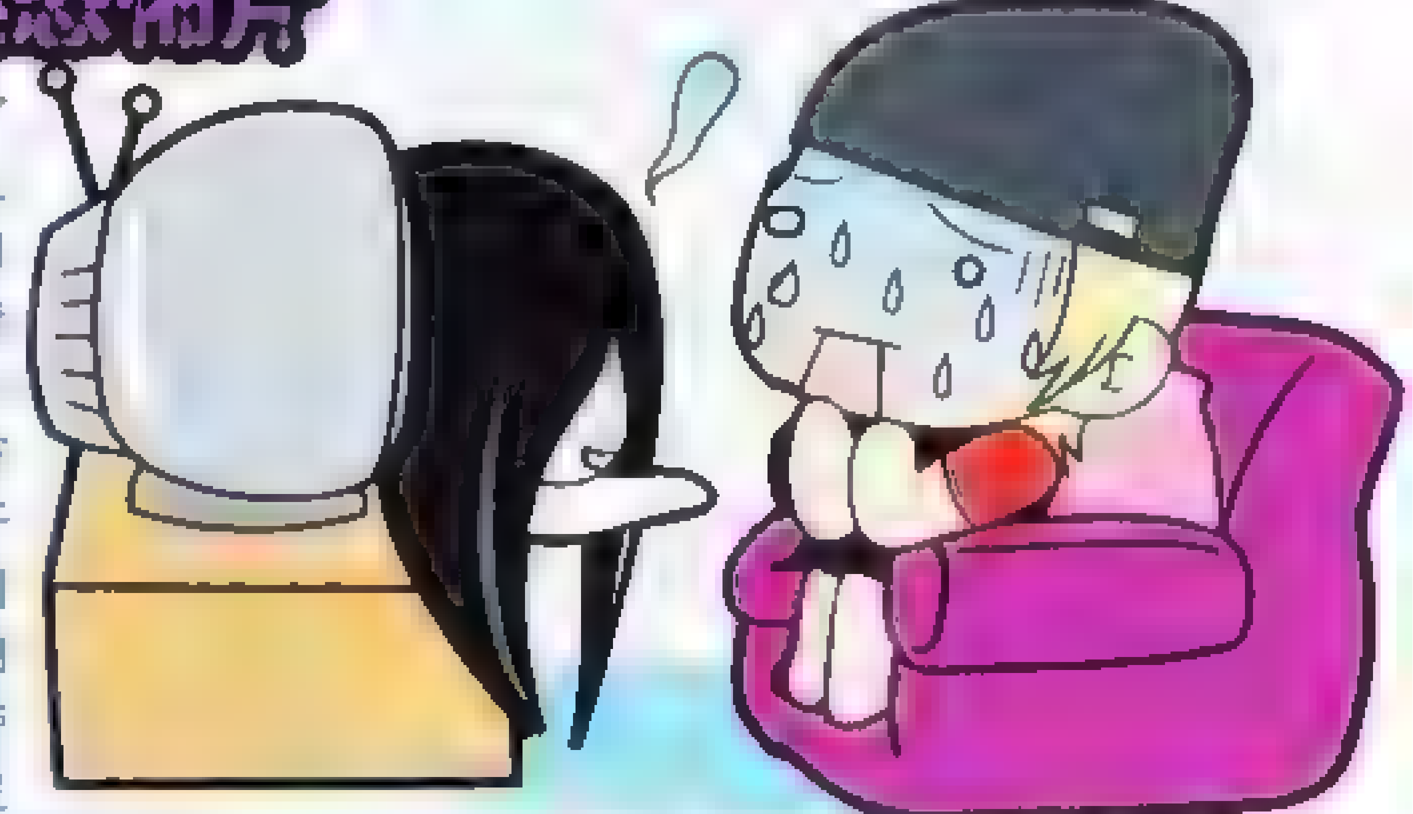
生存技能之八：E罐。不用我说，这个东西是人见人爱的。只要有了这个东西，就近乎等于可以高枕无忧了。E是ENGERY的缩写，[illegible]也就是我[illegible]的[illegible]一个E罐可以加满一管HP，在每一场[illegible]战中，都[illegible]不了它，在关键时候可以在瞬间扭转局势，是洛克人极为强力的后盾。



洛克人在广大的冒险过程中，尽管有莱特博士给予的许多帮助，比如有拉修和比特来帮忙，有博士制作的盔甲来强化，有萝尔的支持，不过归根到底，没有上述的基本生存技能的存在的话，是不可能突破那一个又一个的8关的。当然，最最重要的还是广大玩家的杀手操作的技术和对上述能力的综合运用能力。只有一个优秀的玩家才能和洛克人并肩突破每一部作品。

[illegible]，[illegible]台风。还好，大家基本都对此习以为常。而常驻于门内的小编除了感觉天气[illegible]下来，还在关心些什么？[illegible]和台风同样热门的话题是《新超级马里奥》的发售[illegible]，在开始本期掌门人吧，也和大家[illegible]。

小编生活之恐怖片



小编软饼干最近喜欢上了看片，除了截稿日，几乎每天晚上最少看一部片子，节假日更不用提了。而且饼干兄还挺爱看恐怖片，但胆子比较小。前些日子马修和软饼干在寝室看某部恐怖片，中途觉得肚子不适，便拿上NDSL去洗手间"打持久战"去了。出来后看到片子被暂停了，软饼干则在旁边拿本书读。"饼干兄，你真是太好了！"马修心怀感激，但还没等话说出来，就听软饼干说："你终于出来了，这段太吓人了，我自己都不敢看了……"

小编生活之近期热门游戏

第一名：《新超级马里奥》

第二名：《右脑达人 爽解》

本期最热门的游戏无疑是《新超级马里奥》，马修这种非马里奥FAN都对之赞不绝口并用尽赞美之辞（雷伊：任饭本色），一位久不玩游戏的美编MM更是找到了当初玩"踩蘑菇"的感觉，LIKY、铭风、软饼干这几位就更不用说了。此外，在铭风的带动下，《右脑达人 爽解》也曾一度是众人的热门游戏，虽然前段时间有所降温，但随着汉化版的推出，该作又有升温之势。

对了，如果加一个至今还在玩且玩得时间最长的游戏，那就非马修的《超级大战争DS》莫属了！

小编好呀，看最近的《掌机王SP》，发现海文的出手好阔绰呀，好像已经买了三台NDSL了！海文兄，你真是财神在世呀，能不能再买一台送小弟一个啊？

甘肃 飞小仙

汗，NDSL有一台足够了嘛，其他两台都是陪别人去买的，一个是雨滴的，一个是马修的。

小游戏 捉虫迷宫

这是一个捉虫迷宫，大家试试能不能一路下来捉齐全部的甲虫，不必吧所有的路都走遍，但不能走回头路哦。

告诉小编一个游戏"魅力之大"的例子，我们班有个同学喜欢他同桌（我知道早恋不好），我们用游戏来激励他，如果他不说出那三个字，我们就不借游戏给他了。在我们的再三逼迫下，游戏力量战胜了他，哈！后来嘛，当然是……由此可以证明游戏的力量是巨大的，我们几个都发出了这样感慨！

浙江 李天

马修：好羡慕啊，有玩游戏的朋友真好！当年马修的非玩家死党跟我说的和你们正相反："把游戏戒掉，就是不戒也别让人知道你玩游戏……"幸好当时马修意志坚定，呵呵。

一、某年某月某日，表哥兴冲冲地回来告诉本人："今天你终于可以玩GBA游戏了！"本人立刻想他会掏出什么东西来。几秒之后，他拿出一个光盘，高兴地说："这里有GBA模拟器以及游戏安装！"本人瞬间石化。

二、又是某年某月某日，我看见一个六年级的小学生提着一袋子的《掌机王SP》（同一辑的），好奇上前问，他说"把印花全减下来，分开寄，准中PSP……"

广州 黄智鹏

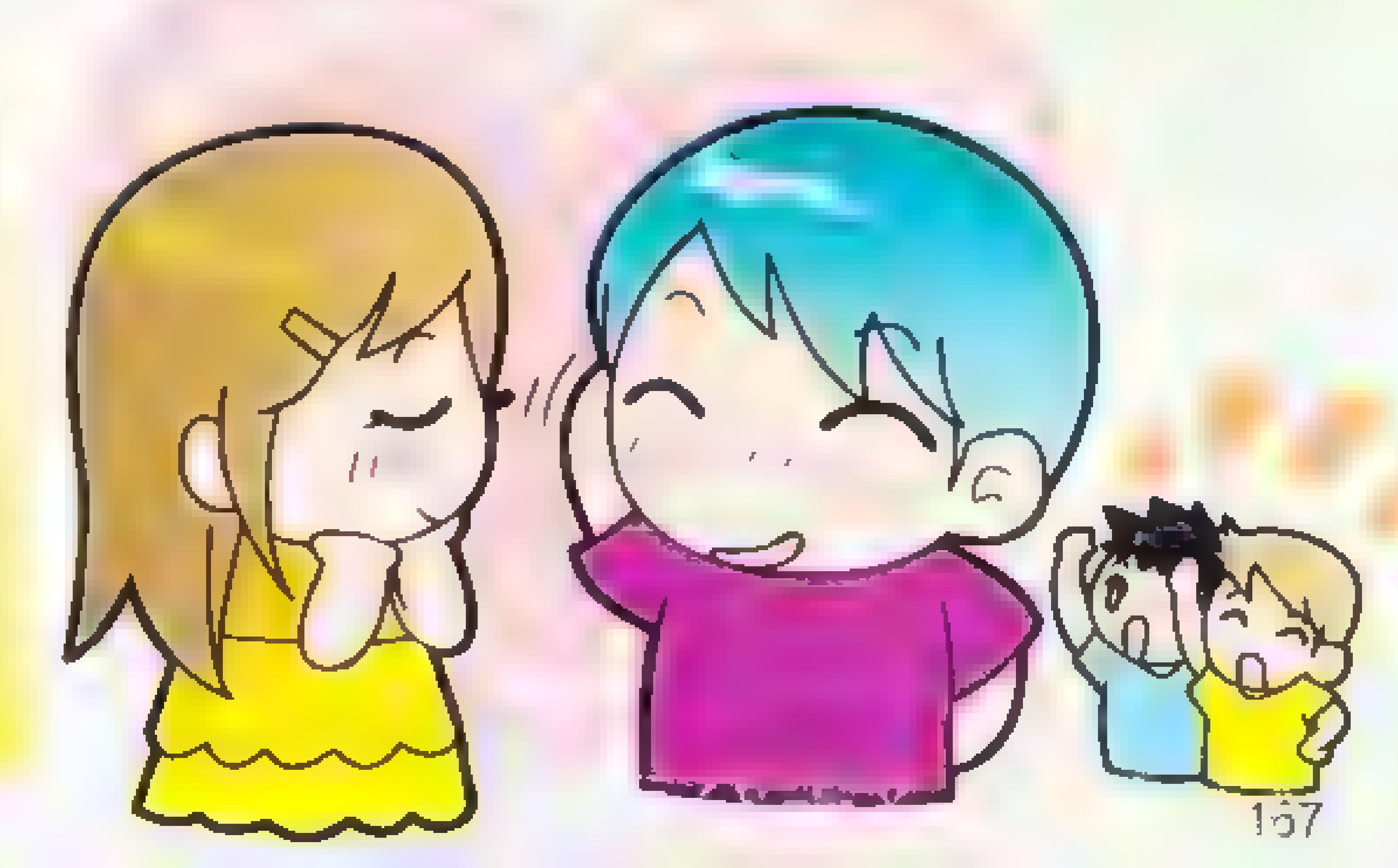
胧月：个人认为用模拟器很难体会到游戏的原汁原味，特别是以便携性为一大特点的掌机。至于第二个故事，小编可不提倡这种铺张浪费的行为哦，当然我宁可相信他是在替朋友团购，呵呵。

小编们好，最近我在网上得知Capcom发售一款PSP美女游戏，三个版本（那个星野亚季怎么看都像H的），我就可以肯定小编们绝对会介绍这款游戏，而且一定是马修介绍！因为马修……等我拿到《掌机王SP》38辑时，翻开一看，果然对了！马修介绍的，还放了这么多性感的图！哈哈，我是不是像柯南一样有推理能力？

湖南 曾彦铭

马修：倒，还真被您猜着了，其实那个游戏由马修来介绍还真没什么其他原因，就是那辑大家做的前线狙击都不少，所以这个就由我来介绍啦……

用马修自己的话说就是"越解释越黑暗"。



我在沈阳，我们这边有许多店在卖一种叫AS的烧录卡，是由GBA烧录卡改装的，用SD卡当储存媒介，是个小厂家生产的，300多（不算SD卡），功能和M3差不多，界面相当漂亮，但做工比较粗糙，他们极力推荐我买这个，但我本来是准备买M3的，你说我买哪个烧录卡好呢？你们那边有没有见到我说的这个卡？

杭州 李[illegible]

马修：AS烧录卡？在马修常去的几家游戏店还真没发现这个牌子，而且300多元是当前主流NDS烧录卡的价钱，没有什么名气的烧录卡卖这价钱也确实贵了点！既然想买M3，那就买M3吧，毕竟M3现在是三大主流NDS烧录卡之一且质量做工软件等都不错！

听说掌机王小编帮雨南买了一个NDS，太好了，雨南终于也是我们掌机一族了，高兴中……说起来，你们那的MM编辑玩游戏的不少吧？

广西 张磊

马修：帮人家买这么长时间了，读者知道也不足为奇嘛。说起玩游戏的MM，公司当然不会少啦，不过大都在其他部门，某部门的新美编崇子MM还是不折不扣的掌机玩家。但掌机王组的两个美编MM都玩游戏，MM游戏率达到100%，这点在公司绝对是第一名！

……

马修，貌似我们才提到……这是怎么回事呢？

今天放学后，我像往常一样拿着《掌机王SP》边走边看，由于过于专心，以至于没发现班主任骑着“电铁驴”紧跟在我后面。“哟，怎么走路也看书啊！”我当即被石化，一边赶紧把书藏入衣兜里，一边随即从嘴里蹦了句“我在看英语资料。”“真用心，路上注意安全啊！”我又一次无语……

浙江 申皓宇

小开本的《掌机王SP》藏起来就是方便啊，换大开本的你藏都来不及……

马修：经验告诉我，你的老师知道你看的肯定不是英语资料。

“掌机王综合症”

长期痴迷于《掌机王SP》，每月对其展开长达几小时之久的文字内容探索，导致用眼过度；对《掌机王SP》上的攻略研究过于透彻，造成平均一日摸机多次，导致手指抽筋；每每拿到新一期的《掌机王SP》会过于兴奋，导致肾上腺素激增，引发失眠……有救？

四川 张[illegible]

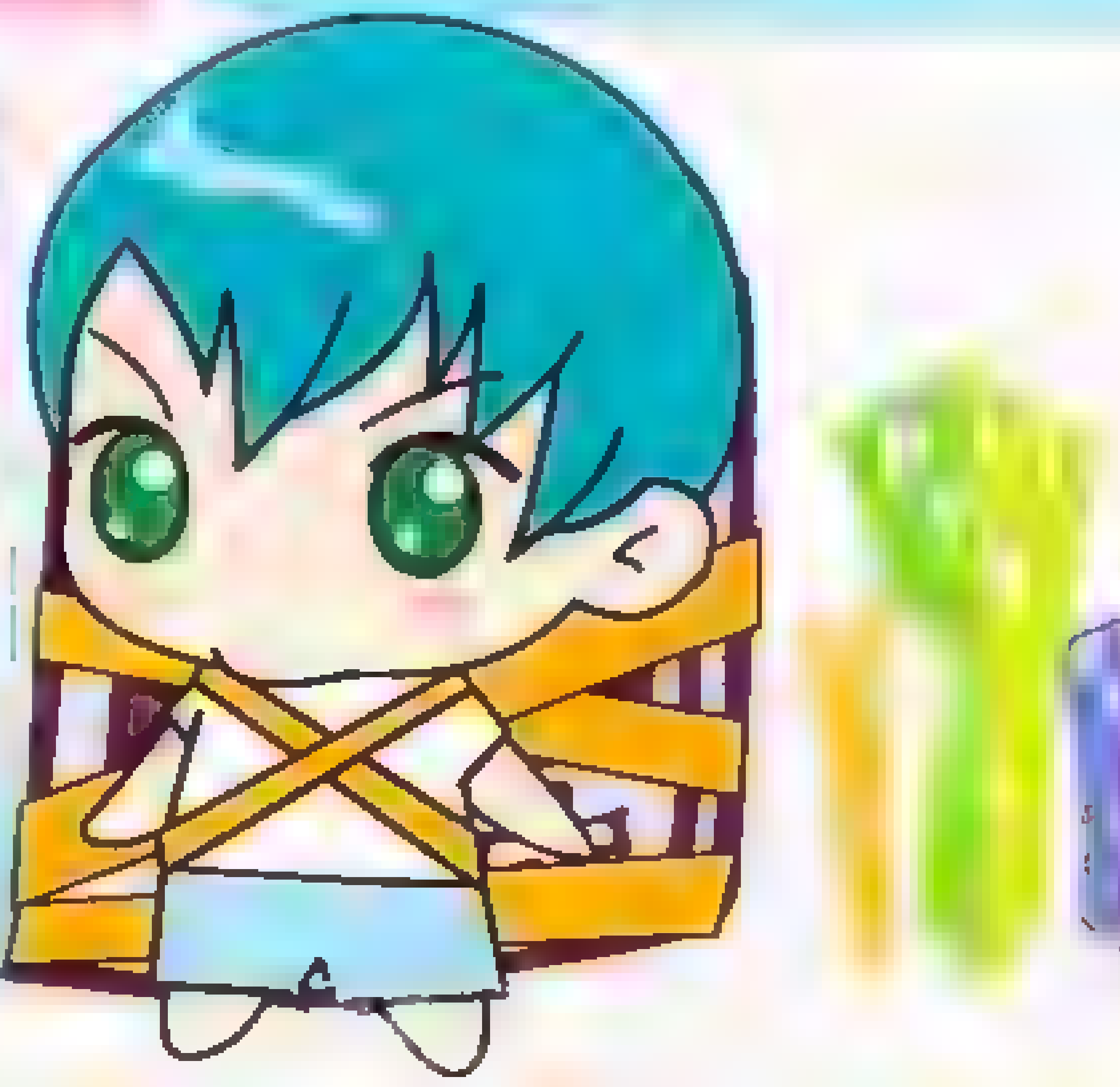
想以此来博得小编的同情是没那么容易的，哼哼！

马修：心平气和——一定要心平气和，打游戏也好，看《掌机王SP》也好，平和下来会感受到更多的乐趣。

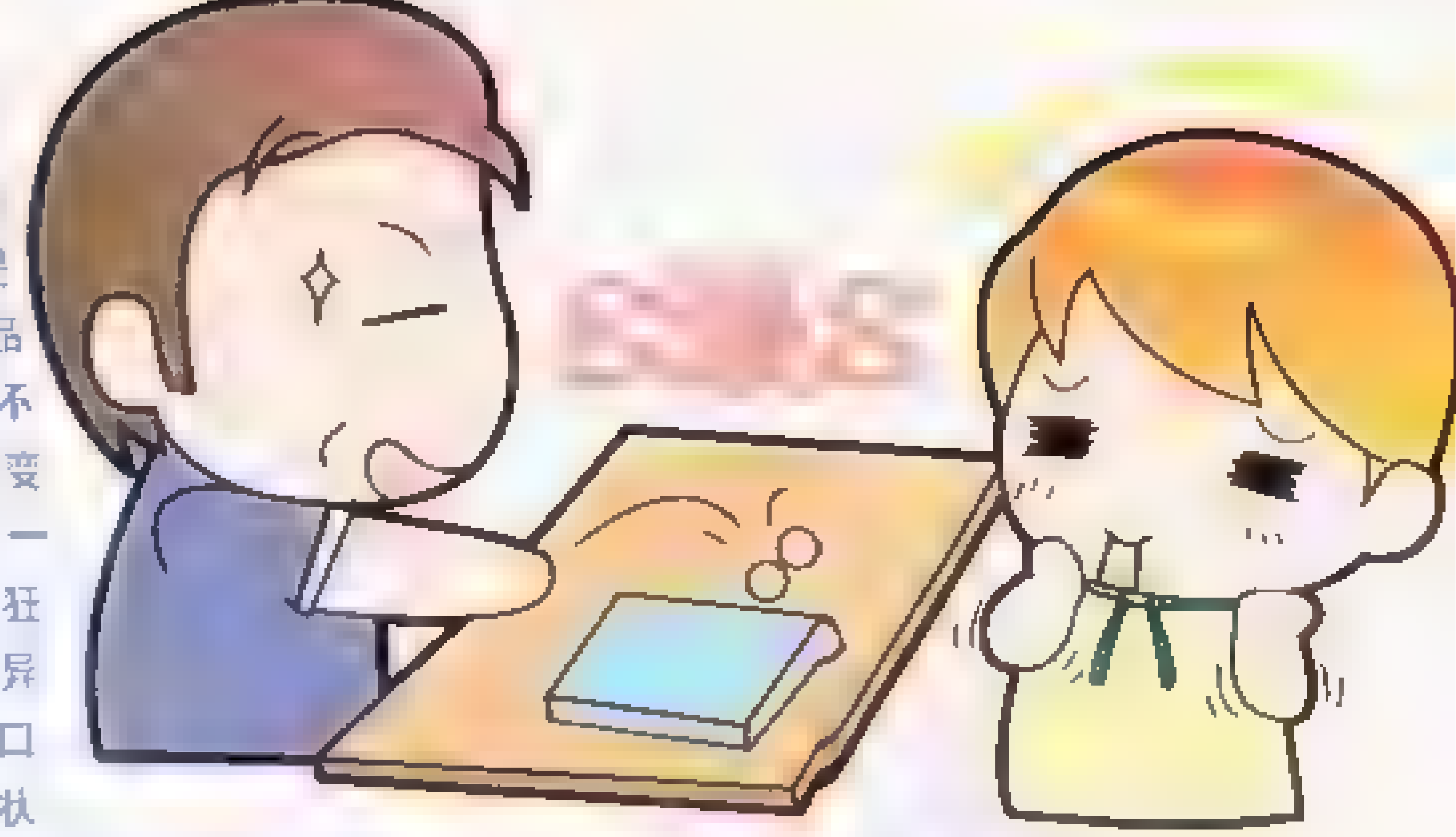
呜呜呜！我的NDS丢了，可能是被偷了，可恶的小偷！现在我看见NDSL，我就内心澎湃。（好东东啊……）

江苏 李琪

似乎最近主机被偷的玩家好多，大家一定要注意。天气开始热起来了，衣服穿得少，主机就很容易暴露在单薄的衣物下，如果真要带着主机出门或坐公车的话，建议就拿在手上或干脆用什么东西绑定在身上。



在走向书店的路上本人一直在想，这次改版后的《SP》会是什么样子呢？是变厚了还是变大了？是赠品增多了还是奖品丰富了？不管怎么变，我相信一定会变好的。一想到很快又能拥有一本超值的《SP》，不觉向天狂笑，同时无视路人一切诧异的眼光。到了书店，还没开口老板便将书甩了过来。见状本人马上甩了12元过去，一番推搡后老板竟然找回来12元……只要8块8！



南京 郭子

铭风：买书经过有点意思。《SP》的改版，旨在浓缩精华，同时考虑到读者，让大家在价钱和体力上减轻负担（书厚可是很重的啊）。对此很多读者都给出了自己的看法，在这里就借此信对理解并支持我们的读者们说声感谢了。

你……你每次买书都跟老板开甩的吗？中间有人怎么办……还好减页了，不然砸到可要赔不少啊。

我的同学一个月前买了NDS，可把我羡慕死了，可后来就不那么嫉妒了，因为他没钱买NDS游戏，玩的只是GBA游戏。有一天他的GBS因为电池坏了进了“医院”，我反而有一点点高兴（落井下石啊），可是后来看到他每天茶饭不思、神情恍惚的样子，心中不禁有些为他难过。怎么说都是朋友，怎能见死不救？我二话没说，就把自己的宝贝GBA借给他，让他乐乐（那天太阳从西边升起）。有句话说得太对了，“独乐乐不如众乐乐！”游戏还是要大家玩才有味嘛！

广东 高伟坚

高玩友终于领悟了“独乐乐不如众乐乐”的奥妙，恭喜！

马修：一位朋友曾经的QQ签名就是“有钱人都拿NDS玩GBA游戏”。不过话说回来，这样的玩家也不少，像GBA刚普及时，就有玩家拿GBA玩GBC游戏。总之，只要玩得高兴就行。顺便对你借GBA给朋友的好人好事给予表扬。（— ω —）

《掌机王》[illegible]行动！

各位阳光计划成员及有志投身编辑行业的各位注意，转职为正式《掌机王》编辑的机会来啦！符合以下条件，即可报名应聘。

1. 热爱游戏，乐于分享和传播游戏的乐趣。
2. 游戏水平高，通关快，善于挖掘隐藏要素。
3. 游戏经验丰富，有专精的游戏系列和游戏种类和丰富的游戏知识积累。
4. 文笔优秀，有广博的见闻和学识，日语和英语水平达到看懂并准确翻译剧情的程度。
5. 严谨认真，头脑灵活，勇于创新。
6. 人品佳，性格好，能与人合作。
7. 身体健康，能熬夜奋战，意志坚定，不达目的不罢休。

应聘书内容包括

1. 写有您擅长的游戏、外语语种及水平的简历。
2. 能力考核的文章，包括一篇生动传神的游戏推介文章，一篇专题文章的策划方案，一篇对杂志优劣的分析文章，并提出改进建议。

平信应聘书请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部，邮编：730020；Email请投往pgking@263.net。

参与方法：编辑短信“JCPK+你想说的话”，移动用户发送到8002605，联通用户发送到9002605。

[illegible]

136XXXX5222

[illegible]

PSP [illegible] 重？看电影时眼睛会不会很快会产生疲劳？

131XXXX1795

目前官方的中文游戏有“《[illegible]》系列”、[illegible]

[illegible]

133XXXX5008

[illegible] 首先进入http://www.[illegible].jp/home，选择“体验版ダウンロード”的选项。

[illegible]

[illegible]

我的iDS怎么中文显示没了 [illegible] 里也没有。

130XXXX8670

[illegible]

[illegible] 伤心啊！

138XXXX7079

[illegible]

我们学校有个班每节课前 [illegible]

[illegible]

138XXXX3573

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible] 前为止，有没有电脑上可以运行的NDS模拟器，请帮帮我，我以经找了好几种了

[illegible]

[illegible] 入手一个，想不到刚玩两天又被偷了

135XXXX8888

只能帮大家谴责小偷了，各位玩家一定要在平时 [illegible]

[illegible] 机，心疼中，务必回答哦，谢谢

139XXXX1008

奇怪，正常情况下，屏幕根本不会进灰的，[illegible]

[illegible] 会烤掉么？小编觉得PSP还会撑几年？

130XXXX5582

[illegible]

第38辑的封面是猫耳+女仆耶 [illegible] 请问这是你们中的哪个萝莉控想出来的？

广州 [illegible]

雄月：岂止啊，那明明是猫耳+女仆+尾巴+铃铛+绝对领域！咦，为什么大家都看着我？搞什么，我控御姐来的……

马修：我虽然对女仆装萝莉塔什么的不了解，不过觉得那种风格倒也蛮有意思的。

▶《下妻物语》中的深田恭子有多种萝莉塔造型，土屋安娜则是酷酷的飞女造型，截然相反的性格冲突使得两个少女的友情充满了无厘头的搞笑风格，推荐给大家。PS：下妻是地名，大家不要想歪。

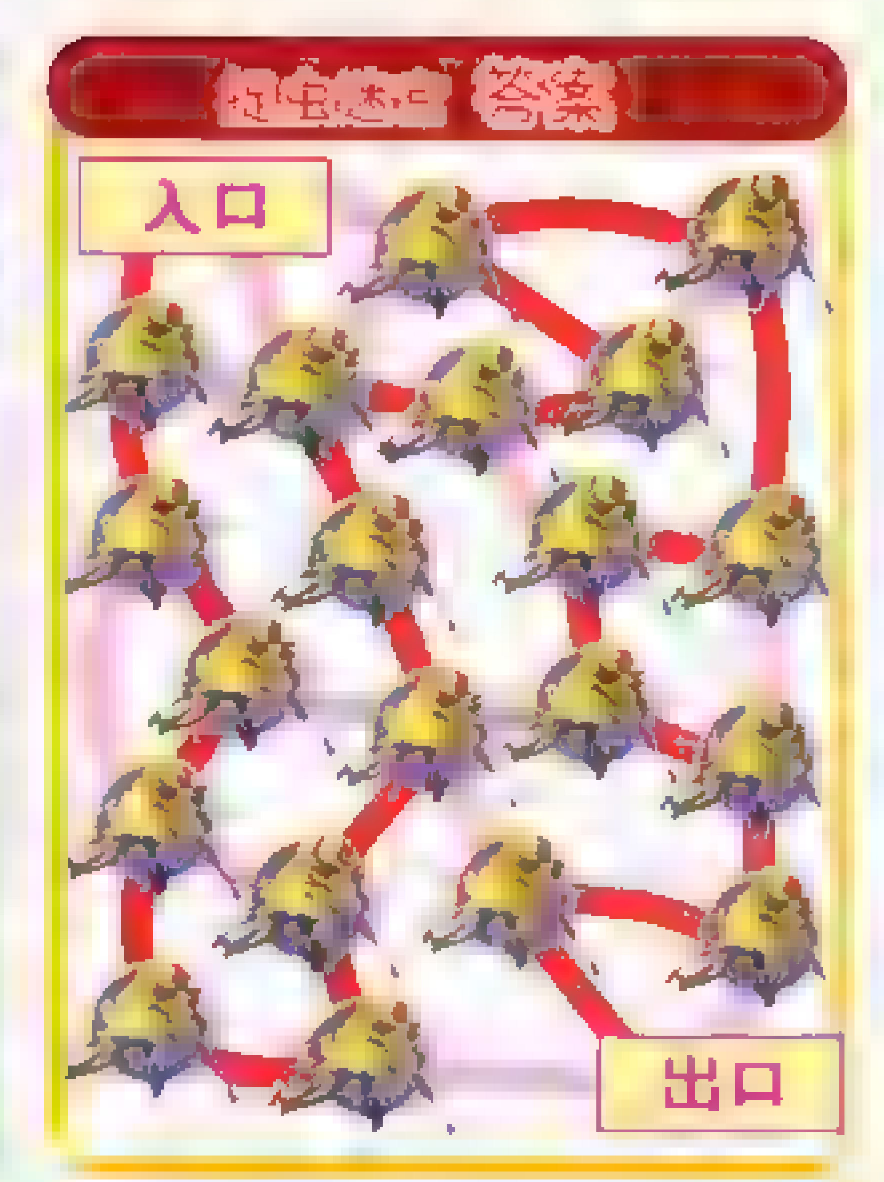
看到紫枫登出他家小狗“土豆”的照片后，不禁惊呼“好萌啊！”当偶把书给女同学观看，也是听到一片惊呼。我想能否开办一个栏目，专登一些可爱动物的图片，或许可以吸引许多读者哦！当然也可以拿来当封面。栏目名字我已经想好了，就叫《萌宠美图秀》好啦！

广西 赖俊秀

胧月！找你的。

[illegible] 应该是个很可爱的栏目，不过和游戏关系不是很大啊，宠物游戏里除了《任天狗》，其他名气都不算大。

紫枫 土豆是博美犬，当然非常可爱，而且小狗还不到500元，比买NDSL、PSP便宜多了。不过我家现在花在土豆身上的钱最少相当于NDSL+PSP的总和了。



《掌机王SP》邮购信息

[illegible]

邮购地址 兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

继续期待大家的意见和建议

大家有什么意见和建议，可以用以下任何一种方式联系我们：

平信及Email地址，请参看邮购信息。

短信 编辑短信“JCPK+你想说的话”，移动用户发送到8002605，联通用户发送到9002605。

论坛：登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的“《掌机王SP》最新动态”帖子里的“意见收集帖”中提出。

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》继续欢迎大家踊跃投稿。[illegible]在[illegible]他人文笔的同时，[illegible]的潜力？究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究[illegible]、[illegible]、口袋广场、玩转PSP、玩转[illegible]、[illegible]、画廊剧本、画廊画稿、掌机[illegible]、专区[illegible]。

投稿要求：

攻略最好为当期游戏，研究题目为当月、前月游戏或[illegible]游戏的研究。硬件专烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或[illegible]的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系。而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，[illegible]来保证时效，[illegible]了[illegible]的小编们。

平信及Email投稿地址请参见邮购信息。

来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。

《银河战士DS》特别版NDS主机欣赏

什么掌机可以在公共场合秒杀PSP?

一个坐在我左边那一桌

估计能把小P比下去的，可能是未来的PSP2了吧

PS：坐公交车玩小P

想吐。

与年90年代的俄罗斯方块来玩，那叫无敌呢。

剑鬼卡雷尔

那叫一个拉风啊！

最终幻想

我的GBA SP还被打劫的劫走了（我哭），本当に残念だと思

四神合碑

今天真倒霉！

被班主任从窗口发现了，

邪道偏方

此卡造成对手LP伤害的时候，对手随机舍弃一张手牌。

[illegible]热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！

上辑热点话题回馈

法国媒体报道称，世嘉将于2007年发售名为"刺猬"（Hedgehog）的新掌机，虽然世嘉官方也没有发表任何声明，但关于世嘉新掌机的传言越来越多。大家就围绕着"刺猬"的真假、机能及前景等来分析评论吧。

[illegible]现在的财力，能搞好游戏就算了。[illegible]想在掌机市场[illegible]分一杯羹了[illegible]一个不小心，搞垮了自己就不好了

[illegible]

[illegible]

[illegible]NGPC一样[illegible]

[illegible]

[illegible]

比较"[illegible]

的游戏市场来看，掌机市场已经被任天堂的GBA系列、NDS系列和索尼的PSP占据了很大部分的份额，想半路杀进掌机市场的世嘉掌机几乎不可能成功，除非主机的[illegible]游戏的[illegible]以及游戏的各个方面都超过其他主机，要不根本没戏唱……不过这些只是我个人的猜测，具体的还得等世嘉官方对这个消息的进一步证实

Zero[illegible]

[illegible]SEGA真的出掌机，还是很让人期待的

[illegible]

不要太[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]2007年[illegible]PSP[illegible]一片自己的天地，[illegible]

[illegible]

世嘉要什么掌机[illegible]

[illegible]

[illegible]

是单纯追求性能的迷你掌机，那个触控板实在败笔

[illegible]37837

再真也抢不过NDS和PSP，不太期待

[illegible]

要是SEGA敢在这个时候出新掌机的话，[illegible]都会看见[illegible]公司推出新掌机。

[illegible]

我觉得这是不可能的

[illegible]

[illegible]

花[illegible]

[illegible]

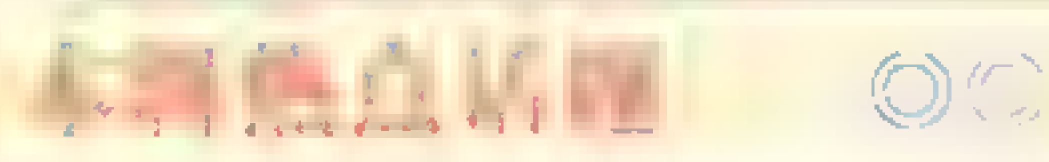
[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]



2006 E3

[illegible]

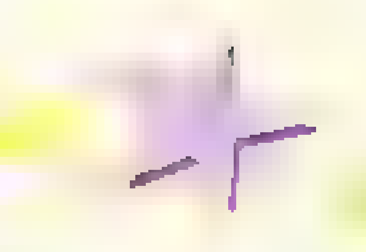
发表您自己的观点和看法。

参与方式

短信：编辑短信"JCPK+你的看法"，移动用户发送到33557770，联通用户发送到93557770。

论坛：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs）在5月25日发布在PSP讨论区和NDS/GBA讨论区置顶的"《掌机王SP》最新动态"帖子里的"热点话题讨论专贴"中发表您的看法。

小编手记



马修

◆E3期间，马修获得的最大的惊喜就是《口袋妖怪 钻石·珍珠》的公布，虽然和E3没什么关系

◆看了Wii的影像，再次对任天堂的创意佩服得五体投地，如果用Wii来玩《无双》，相信会有非常不错的战肥效果 (=^ω^=)

◆小 心一横，白色NDSL终于买下了，第八台掌机入手

◆上个月悄悄地换了个发型，结果貌似动了头上的风水，先是左肩受凉，然后是咳嗽，紧接着又坏肚子，现在虽然好了，但却发现饭量比以前几乎小了一倍，很好吃的东西刚吃几口就饱了…… (T T)

◆没啥别没钱，有啥别有病，与得场病花的挂号费、输液费、药钱……相比，正版游戏也算不上是奢侈

◆随心所欲地纯为享受去看书，那读书还真是一种乐趣——这就是马修近期重温的轻松愉悦的休闲方式

LIKY

◆本届E3看来是家用机大战的舞台，掌机方面令人心动的东西实在太少了，虽说任天堂公布了大量自家的NDS新作，但那些游戏基本都可算是GBA版的强化，没有给人太大惊喜。当然，《塞尔达传说》还是最令人期待的，只是不知道要到什么时候才会发售了。反观家用机，Wii绝对是本届E3最大的亮点，全新的操作方式不愧称之为“革命”，真想亲身体验一下，可惜没机会去现场，只好期待它的早日发售了

◆昨天窗外还呼呼地刮着台风，今天一早阳光明媚，真是一个好天气啊，出门时心情也格外清爽，一天的开始能有个好心情是很惬意的事情，不过就当我去车棚推自行车时，却发现钥匙串上单单不见了自行车钥匙，急忙又折回家找，遍寻不见踪影，只好作罢，眼看坐公车有点 ，只有打车了，唉！又破费了 这么好的天气，这么好的心情，却要给我来点小别扭，真是

★天热的缘故，酸菜和拌面在众多食物中脱颖而出，成为本月最喜欢的夜宵，烧烤于身体于经济都是颇有危害的东西，还是戒掉吧

★翻开本月的电子日历，31天的时间里竟然有13天是节日，过节委实不错，不过有些节日的名字实在嘀得可以，看来掌出365+1个名词使得天天歌舞升平也就在不远的将来了

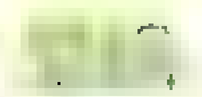
★与其为以前浪费掉的大量时间而后悔，不如把这当作人生的最大一课，并且不要让更深刻的课产生——也许有时间你昨年轻时轻率流逝的几年，却不能变本加厉地承受更多的后悔

★好游戏真多！E3大展果然游戏如云，仅掌机游戏就多的数不过来了。个人心目中的第一神作当然是PSP版的《合金装备》啦！

★近日忙里偷闲看了几部老片，但最想看的新电影《寂静岭》的DVD版貌似还没出来，真是等得花儿也谢了

★在我的影响下，家乡的几位游戏MM也纷纷想购入PSP和NDSL，并且已经委托我帮她们买记忆棒了，HOHO！

★世界杯！还有几个星期就要开幕了，希望到时不是很忙（主编 救梦！



■向各位还处于学生阶段的读者提醒一句，在校期间除了玩游戏外，学科专业知识的学习也不能丢下，否则总有一天会后悔的！

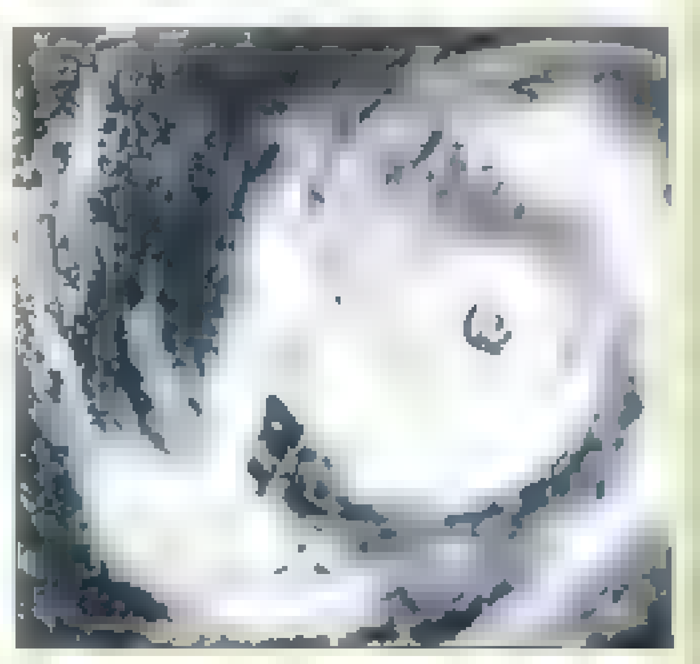
■《最终幻想III》最近公布的情报越来越多了，看来是离发售日不远了。按照SE游戏发售时间的规律，应该在7、8月就能玩到了吧？在那段时间里应该还会有GBA版的《FF V》推出……再加上刚刚有正式情报放出的《CCFF VII》，感觉身边似乎都被《FF》给包围了。另外，"《传说》系列"的量产化比起《FF》也毫不逊色，如果没有意外，最近PSP版上将会有一款"《传说》系列"的复刻作品公布，稍微期待一下

■E3……就这么结束了！

海文

5月10日凌晨，海文熬夜看完了任天堂的E3新闻发布会，心中无比的激动，在演示中找到一种久违的感觉，Wii首发必入。此外，海文也看到了不少相关的论战，而海文个人认为游戏是一种娱乐手段，轻松却又不失水准的游戏将是未来快节奏生活下人们休闲的首选，在这点上Wii能做得很好，然而对于喜爱传统游戏方式的玩家，Wii也具备优异的画面表现和向下兼容NGC手柄的能力，所以也不……觉得玩

话说台风是个挺不错的东西，也就是那个"珍珠"，深圳一下子凉快……不是在沿海城市长大的海文现在终于感受到到了台风的威力，风大雨大，刮台风时莫出门。



◆家人相关

这个月14日是"母亲节"，不知正在看书的朋友当时都有没有问候一下自己的母亲？只记得当日准备打电话回家时，突然收到母亲发来的问候短信，……不成声

◆生活相关

……这个月所能体会到的最深刻的一个……也是这个了，为了计划中的生活而被迫自动跳入银行的信贷陷阱，成为了一个悲惨的新一代"杨白劳"，美好生活从此离我而去鸟

◆《MGS》相关

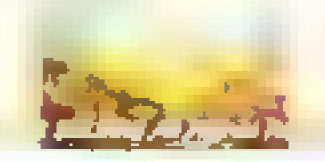
PSP上的《MGS》终于要到来了，作为系列正统续作，不可错过呀，各位FANS，攒钱吧！

◆乱七八糟

前日一朋友发来一份某有名寺庙的招聘广告，上书"XX寺招聘和尚，待遇：4000/月，8小时工作制包吃包住，出差上门做法事，按小时发放出差补贴，做满3年7000以上，方丈30000以上/月（免税）。且'下班以后，不干涉私生活'，另招'各地分寺主持，实习期一年，高薪10000/月，视香油多少而加分红，绩效'。"（注：此寺庙所在城市的人均月收入约为1000/月。）看完后狂汗……

◆《口袋妖怪》在NDS上的新作终于浮出水面，十分期待。虽然从公布的画面看起来和GBA版没什么区别，但还是要看实际表现。想当初《马里奥和路易RPG2》刚公布时也感觉和GBA版的前作没什么差别，但实际游戏时人物流畅的动作可是GBA所做不出来的

◆最近温习了《最终幻想战略版Advanced》，剑与魔法的幻想世界真的很美……在幻想与现实徘徊之时，还是要认清楚，自己最需要的究竟是什么



交流空间

向“交流空间”投来资料的女玩家一向不多，[illegible]次还是同时找上了两位在呼呼游戏MM加入的[illegible][illegible]下展现自己的风采，那么[illegible]有期待吧

姓名：王冰莹
性别：女　　年龄：23
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《任天狗》、《料理妈妈》
地址：吉林省长春市华侨外国语学院149信箱
邮编：130117
Email：Kody-bingying@163.com
想说的话：我会继续支持《掌机王SP》。

姓名：[illegible]
性别：女　　年龄：16
拥有掌机：GBA SP、NDSL
喜欢的游戏：《塞尔达》《洛克人ZERO》、《恶魔城》《火影》，FTG和ACT都喜欢玩，A·RPG的还可以
地址：郑州市十九中高一六班
邮编：450007
Email：yangyue160079@sina.com
QQ：282160606　　电话：13503868952
想说的话：快呀，快抽我呀！伊呀伊呀哟（我不欠“抽”的）！

姓名：陈春源　　昵称：Midyth
性别：17　　年龄：男
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《机战OG2》、FPS
地址：广西钦州第二中学高一17班
邮编：535000　　QQ：334028577
想说的话：刃马一体·龙卷斩舰刀！呀呀！

姓名：徐世明
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏《口袋妖怪》、《黄金太阳》《牧场物语》
地址：江苏省吴江市松陵高级中学高一4班
邮编：215200　　QQ：380531796
想说的话：希望小编们可以将我的资料刊登，让我结交更多的掌机朋友，谢谢咯！

姓名：李远超　　昵称：游戏老大
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GB、GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《洛克人ZERO》、《牧场物语》、《最终幻想》
地址：广东省广州市白云区嘉禾镇五丰村路口
邮编：510460
想说的话：游戏是我的第二人生，希望编辑们能抽中我，最后希望《掌机王SP》越办越红火！

姓名：张甲源　　昵称：源哥
性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GB、GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《火纹》、《牧场物语》
地址：河南省郑州市47中学初中部初二十班
邮编：450008　　QQ：286215607
想说的话：我爱GBA，更爱NDS，最爱PSP！

姓名：江昭锐　　昵称：旺财
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》《塞尔达》、《逆转裁判》、《游戏王》、《三国》和一些SPG
地址：河北省石家庄市师大附中高二（16）班
邮编：050011　　QQ：371189467
电话：13400315690
想说的话：动漫、体育、游戏，我最爱！

姓名：刘毅冬　　昵称：扇咩冬
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GB、GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城》、《圣剑传说》《牧场物语》
地址：广西省北海市合浦廉州中学高二（1）班

邮编：536100　　　QQ：502932462
电话：0778－7296288
想说的话　噢，神啊！请赐予我一台PSP吧！（NDSL也可以考虑。）阿门……

姓名：林杰　　　昵称：飘风
性别：男　　　　年龄：17

拥有掌机：GB、GBA、NDS
喜欢的游戏：《机战》、《王国之心》、《FF》
地址：广西省北流市高级中学0411班
邮编：537400
Email：suspat_l@yahoo.com.cn
想说的话：喜欢游戏吗？喜欢《机战》吗？喜欢就和我做朋友吧。

姓名：王标　　　昵称：六分仪
性别：男　　　　年龄：17

拥有掌机：GBM
喜欢的游戏：《火纹》、《口袋妖怪》《牧场物语》、《恶魔城》以及所有三国题材的游戏
地址：江苏省无锡市惠山区玉祁高中一（2）班
邮编：214183　　　QQ：514414546
想说的话：成全我吧，上帝，我的NDSL！

姓名：丁燕辰　　昵称：游戏王
性别：男　　　　年龄：18

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《塞尔达》、《龙珠》、《生化危机 死寂》
地址：北京市顺义区第二中学
想说的话：心爱的掌机被老师没收，生活失去了色彩，没有掌机的日子真的好难。无论是否被抽中，我会一直支持《掌机王SP》。

姓名：王国平
性别：男　　　　年龄：31

拥有掌机：PSP
喜欢的游戏《山脊赛车》《三国志Ⅴ》、《天地之门》
地址：长春市西安大路569号香格里拉大饭店将801室
邮编：130061
想说的话：其实每个人都有童心！

姓名：刘付冬　　昵称：豆腐
性别：男　　　　年龄：19

拥有掌机：GB、GBC、NGP、WSC、PSP
喜欢的游戏：《山脊赛车》、《GTA自由城故事》和很多很多
地址：广州市海珠区沙园大街南8号[ ]104房
邮编　510250　　　QQ：61672415
想说的话：现在只想跟广州市的一些拥有小P的玩家联系一下，有空出来联联《山脊》和其他小P游戏。

姓名：蔡一夫　　昵称：流云之夏
性别：男　　　　年龄：18

拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《纳米漂移》、《恶魔城》《机战》、《高达SD》、《山脊赛车》、《沥青都市》、《生化危机 死寂》、《007黄金眼》
地址：江苏省宿迁市金港花园3幢203号
邮编：225800　　　QQ：178710658
想说的话：想要的掌机太多，想玩的游戏太广。Money一直吃紧，对《掌机王SP》的支持永远不变！

姓名　黄磊
性别　男　　　　年龄：18

拥有掌机：无
喜欢的游戏：《牧场》、《口袋》、《模拟人生》、《真・三国无双》
地址：常州市第五中学初二（1）班
QQ：597008394
电话：5860695
想说的话：SP没了，只能靠看《掌机王SP》饱一下眼福。希望小编能送我一台SP，本人一向不贪。希望那些有掌机的朋友要多珍惜啊！

姓名：唐兵　　　昵称：稻草人
性别：男　　　　年龄：17

拥有掌机：GB、GBA、GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《火纹》、《恶魔城》、《劲舞团》
地址：四川省内江市东兴区太安乡十村六组
邮编：641106
QQ：644062439
想说的话：我要上"交流空间"，不然……

姓名：陈杰　　　昵称：陈老师
性别：男　　　　年龄：17

拥有掌机：GB、GBC、GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《火影》、《口袋》、《SD高达DS》、《恶魔城 晓月》、《恶魔城 苍月》、《FIFA》、《三国无双》、《三国志DS》、《光明之魂》
地址：上海市闸北区热河路49弄4号101室
邮编：200085
QQ：552466101
想说的话：喜欢上述游戏的话，就加我的QQ吧。真诚欢迎大家！

问题地带

大家有什么攻关或者软硬件上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问，我们会选择回答并刊登。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。

1．许多武器及装备都需要上龙骨和坚龙骨，这些怎么弄到？

2．有些极品装备需要一些稀有的材料，比如イーオスの上鳞、キリンの苍角、火龙の逆鳞，这些材料众所周知分别是红龙、幻兽和火龙的材料，但我怎么打也打不出。只有平时普通的材料，是不是只有很低的几率才可以爆出，还是有其他条件？

3．アルビノの中落ち和ア[illegible]，弄到？

4．爆炎袋、狱炎石和[illegible]

5．请问大剑中的ドラゴンキラー、凄くさびた大剑、凄く风化した大剑怎么弄到，我现在武器生产里没有这些武器，片手剑和双剑也[illegible]

6．猎人等级是不是要在集会所不断完成任务才会上升？另外，集会所里1星的任务1～3是在不同的地方采集素材ツアー要怎么玩？

杭州市 [illegible]

1．上龙骨是[illegible]任务后在报酬里追加，坚龙骨是完成G级难度的怪物讨伐任务后在报酬里追加；

2．"イーオスの上鳞"只能在G级难度中的红迅龙身上剥取；"キリンの苍角"建议做集会所5星的麒麟任务，剥取几率为20%；"火龙の逆鳞"在困难和G级任务的火龙尾巴上挖到，几率分别为5%、12%，另外用联机累积友好度得到的"银の山菜组引换券"在森之丘的老爷爷处也可以换到；

3．两者均从电龙处获取，"アルビノの中落ち"只能在困难级的电龙身上挖到，几率10%，"アルビノの腭"在困难和G级难度均有，不过几率都比较低，分别为1%和4%；

4．"爆炎袋"在G级难度下的铠龙，火龙系身上剥取；"狱炎石"在G级难度下的火山8区采矿得到；"红莲石"在困难级难度下的火山8区采矿得到；

5．生产"ドラゴンキラー"的关键素材是"老山龙の逆鳞"，这个只能从集会所5星的老山龙处剥取，几率4%；"凄くさびた大剑"和"凄く风化した大剑"以及其他同类武器分别是用"さびた块"和"太古の块"磨出来。

6．尽量完成集会所里该星数的所有任务，到时候便会出现紧急任务，这个相当于是猎人等级的升级考试，通过之后等级便会上升；那个是专门的采集任务，比如新人一出来缺少矿石，就可以通过火山的采集专用任务获取，完成素材采集后到营地的蓝支给箱里取出"ネコタクチケット"交纳便可结束任务。

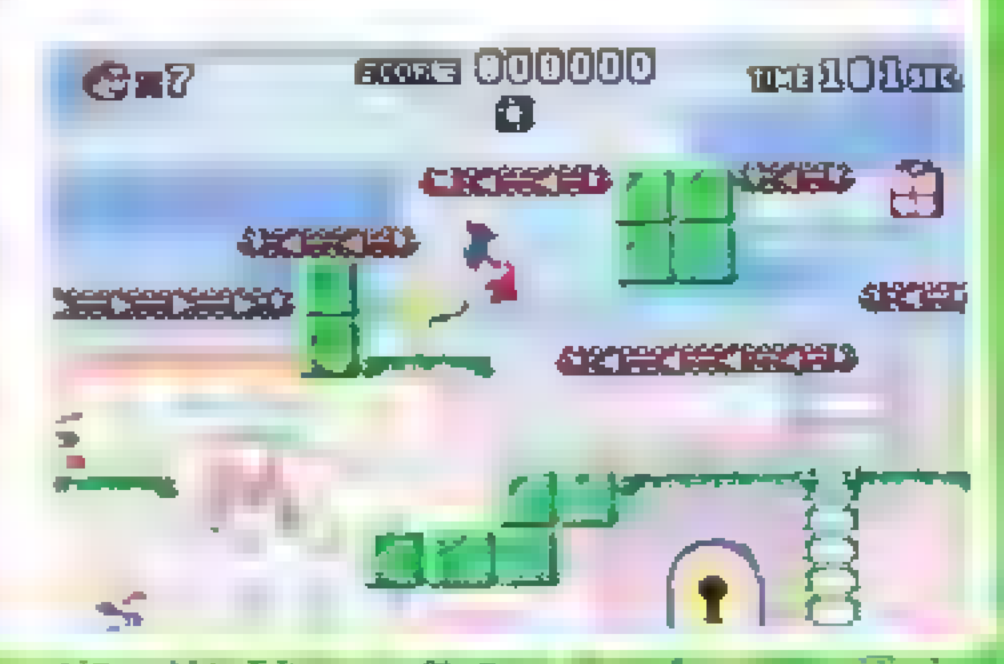
小编好，小弟最近迷上了《超级大战争DS》，有些问题想问：换装到底有什么用？怎样换装（不是更换角色）？最后一行指挥官能力如何才能出现？攻略在哪辑？还能邮购到吗？

吉林 M18

换装[illegible]外表不同而已，当角色的等级达到10级时，在系统模式－编辑选项下的第一项里选中人物后，就会出现换装的图标，虽然只是换换外表，不过还是蛮吸引人的。最后的指挥官能力要将HARD难度下战役模式打通即会出现。攻略在《掌机王SP》20辑。现在还可[illegible]

我想问一下，那个GBA版的[illegible]大金刚》里，怎么才能让马里奥跳出高跳？[illegible]指教[illegible]

山西 何[illegible]



答：高跳的方法并非是向输入必杀技一样地输入左右+跳，而是要你向前跑动一段距离后转身（距离要求不高，一格不到就可），此时马里奥脚下会出现火花，在火花消失前按跳就可以让马里奥跳出高跳了。

问：[illegible]

上海 小谢

答：在过关时只要剩余时间的最后两位数相等，就能放烟花了。比如说剩余时间是[illegible]秒，那么过关时就会放[illegible]颗烟花。

问：[illegible]

河北 张子超

答："炎のカンテラ"这个道具需要在攻略行手ハイラル湖的第4迷宫[illegible]しずくの神殿的时候才能够获得。而据[illegible]具体不知道你说的是哪个。如果是周围有印迹的巨大石块的话，得学会相应的守身術才能在迷宫里[illegible]推开。

问：[illegible]

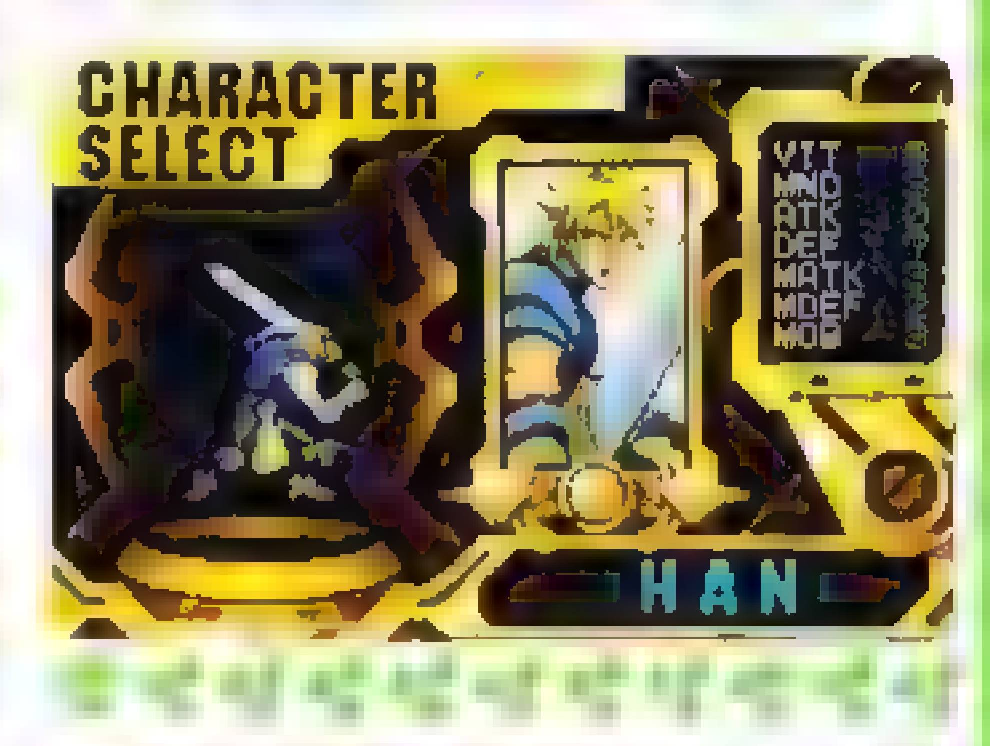
RERT

答：想要让鸣通的[illegible]最好是先用野兽陷阱将其困住，这样就可以慢慢瞄准了。如果没有陷阱的话，就最好在事件开始时加入羽毛，用它陷阱抓住后再[illegible]，这样就可以瞄得更加准了。

问：GBA版的[illegible]里的BOSS据说都能使用，请问怎么让他们出现呢？

terrb

答：想要在游戏中使用除主角以外的角色来进行攻关或其他模式的话就要在故事模式过关后将宝石贡献给博士，让他来制作。不过人物的出现要求的宝石十分高，如果你用于让人物出现的话就不能提升当时用于攻关的主角的能力了。此外在通关一次后出现的两个挑战模式中，你也能在赚取宝石来让隐藏人物出现。



问：[illegible]任务关卡有第7大关存在[illegible]

CRYD

答：是有第7大关的存在，不过出现条件比较苛刻。前6个关卡所有任务的评价都要达★才能让这个关卡出现。

问：[illegible]

[illegible]XY

答：你在敲石头之前先在身上花两个钱，这样敲了石头后便不会被[illegible]了。你也认以前多敲一次石头，最后一次可获得[illegible]

问：[illegible]猎人[illegible]

137XXXX486

答：《怪物猎人 携带版》下载任务必须让PSP通过热点上网才行，PSP会自动连接到网络，然后你只要在任务列表中选择想要下的任务便可。而这个所谓的"下载"其实并不会下载文件到记忆棒上，只是一个"激活"任务的过程，想通过电脑下载然后保存到记忆棒是不行的。

本辑的“中奖者的反馈”有点特殊哦！没错，细心的玩家已经发现了，本次是以“怀旧”+“记忆棒”为主题的特别节目。之所以这么安排，其实是想告诉大家，不管你的奖品有多么微不足道或者时隔多久，都没有关系，尽请踊跃参与吧

地址：福建省泉州市鲤城新华南路省五建机修厂
邮编：362000
电话：13599728871　QQ：125504718
Email：stefan.teny@163.com
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：ACT
想说的话：关注GBE，感受手掌间的快乐！
中奖感言：感谢《掌机王SP》带来的[illegible]

地址：福建省福清市较场路4号楼A座603室
邮编：350300
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《口袋妖怪》《恶魔城》、《黄金太阳》
想说的话：如果你是流星，我等着你，如果你是行星，我陪伴你，如果你是彗星，我追定你。
中奖感言：如果《掌机王SP》是天，奖品是雨，我会大声喊“让暴风雨来得更猛烈些”吧

地址：深圳市南山区桃源村10栋701号
邮编：518055
电话：26793301　QQ：317976490
拥有掌机：GB、GBA
喜欢的游戏：《机战》、《火纹》、《王国之心》
想说的话：快加我Q吧。
中奖感言：虽然不是什么大奖，也足以令我[illegible]上了。（下次要NDS）

地址：沈阳市大东区滨江街37号3－3－4
邮编：110043
电话：88443100
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《永恒传说》以及所有“《传说》系列”
想说的话：希望《掌机王SP》越办越好。
中奖感言：希望下一台能中NDS，那就更开心了

地址：浙江省舟山市定海区白虎山路38号3幢3单元402室
邮编：316000
电话：0580－2047569　QQ：46031597
Email：iloveqq520@sohu.com
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《FFTA》
想说的话：我要买一台iDS。
中奖感言：好激动，第一次在《掌机王SP》上中奖，希望自己以后还能中奖，希望《掌机王SP》越办越好

地址：苏州市劳动路550号1幢402室
邮编：215004
电话：68297096
Email：belmen211@hotmail.com
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《火纹》、《FFTA》、《逆转裁判》、《洛克人ZERO》
想说的话：拥有iDS，充满游戏乐趣的一个暑假，我已经从中考结束等到了现在，马上就要实现了，兴奋啊！
中奖感言：尽管记忆棒对我来说没什么用，但我会[illegible]的！

大奖PSP名花有主！《掌机王SP》第38辑大奖揭晓 153名中奖者名单公布！

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系 致电时请核对内容并留电、联系电话 0931-4867606

一等奖1名 SONY PSP掌机（豪华版）

陕西　　王非

二等奖1名 新版NDS Lite

北京市　　杨杨

三等奖1名 迷你掌机GBM

成都市　　韩奇峰

四等奖50名 高乐高营养饮品1箱

广州市	安然	大连市	[illegible]	杭州市	[illegible]	上海市	吴自[illegible]		
上海市	蔡昱文	北京市	黄辰	重庆市	[illegible]	合肥市	徐[illegible]		
合肥市	陈坚	福州市	黄静	唐山市	[illegible]	徐州市	姚文[illegible]		
大连市	陈晓海	北京市	姜楠	吉林市	[illegible]	扬中市	尹浚		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	桂林市	[illegible]	海盐市	[illegible]		
张家港市	陈[illegible]	九江市	李海	阳江市	康伟鹏	[illegible]	[illegible]	郑州市	赵楠
上海市	[illegible]	上海市	李[illegible]	唐山市	[illegible]	济南市	[illegible]	[illegible]	[illegible]
昆明市	[illegible]	[illegible]	林鹏	[illegible]	[illegible]	[illegible]	张飞[illegible]	[illegible]	[illegible]
北京市	[illegible]	沈阳市	邓[illegible]	珠海市	[illegible]	唐山市	张强	阳江市	朱成斌
湖州市	[illegible]	北海市	[illegible]	广州市	[illegible]	哈尔滨市	张[illegible]	张家港市	朱[illegible]龙
连云港市	伏健	唐山市	[illegible]	贵阳市	[illegible]	西安市	赵[illegible]	佛山市	[illegible]

纪念奖100名 四款精美奖品随机抽取

郴州市	华越	[illegible]	[illegible]	[illegible]	陆云	沈阳市	[illegible]	天津市	张[illegible]
广州市	蔡[illegible]	张家港市	杨[illegible]峰	常熟市	郭超	长春市	[illegible]	[illegible]	张[illegible]
宁波市	陈[illegible]	常熟市	金晶	[illegible]	[illegible]	唐山市	[illegible]	青岛市	张[illegible]
广州市	陈文[illegible]	[illegible]	孔[illegible]	北京市	马[illegible]	长春市	魏[illegible]	武汉市	张[illegible]
[illegible]	[illegible]	重庆市	[illegible]	大连市	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	张[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	南昌市	[illegible]	吴江市	吴[illegible]	[illegible]	张[illegible]
西安市	赵[illegible]	太原市	李[illegible]	[illegible]	[illegible]	齐齐哈尔市	[illegible]	[illegible]	张[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	李[illegible]	[illegible]	[illegible]	西安市	[illegible]	[illegible]	张[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	李[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	张[illegible]
合肥市	吴[illegible]	安宁市	李[illegible]	上海市	[illegible]	[illegible]	[illegible]	苏州市	张[illegible]
珠海市	郭[illegible]	大连市	李[illegible]	乌鲁木齐市	[illegible]	深圳市	[illegible]	[illegible]	赵[illegible]
昆明市	何[illegible]	沈阳市	[illegible]	西安市	[illegible]	西安市	杨[illegible]	成都市	赵[illegible]
天津市	[illegible]	龙岩市	林[illegible]	[illegible]	[illegible]	南京市	[illegible]	石家庄市	赵[illegible]
[illegible]	[illegible]	重庆市	刘[illegible]	南京市	[illegible]	[illegible]	[illegible]	沈阳市	赵[illegible]
武汉市	胡[illegible]	绵竹市	刘[illegible]	北京市	[illegible]	大石桥市	[illegible]	上海市	郑[illegible]
北京市	胡[illegible]	贵阳市	刘[illegible]	[illegible]	[illegible]	绍兴市	[illegible]	长沙市	[illegible]
张家港市	黄[illegible]	葫芦岛市	刘[illegible]	长沙市	[illegible]	石家庄市	[illegible]	贵阳市	周[illegible]
[illegible]	黄[illegible]	芜湖市	刘[illegible]	武汉市	[illegible]	杭州市	[illegible]	武汉市	朱[illegible]
上海市	[illegible]	[illegible]	刘[illegible]	北京市	[illegible]	北京市	[illegible]	[illegible]	[illegible]
长沙市	[illegible]	太仓市	[illegible]	青岛市	[illegible]	合肥市	张[illegible]	[illegible]	[illegible]

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931 4867606或发Email至pgking@263.net查询。

GBA SP——我永远的朋友

文 柠檬

再伟再经典的游戏主机，也会有被淘汰的一天，而玩家自然也不会永远守着一台主机玩下去。即便如此，那些被淘汰掉的老掌机在它们主人心目中的地位仍然无法被替代，因为它们寄托了玩家的一段感情，甚至已经成为了玩家永远的朋友。这段文字写在作者购买NDS前，有了下面这段更替新主机时却又难以割舍老朋友的那种复杂感情，相信很多玩家都会产生共鸣——

小时候，家门口一些大我几岁的孩子总是聚在一起说些关于"砖头机"的事，还互相换卡玩，我有事没事就凑在里面听他们讲。我没有"砖头机"，就找那些大哥哥们借，但他们都以我年龄小为借口不肯借给我，怕被我搞坏。少年的好奇心永远不能抹灭，于是，我拿出我的一套《龙珠》漫画来讨好他们，最后在我的死缠乱打之下，终于有人肯借给我了。记得初次拿到手的时候，那位"好心"的哥哥（不是看在《龙珠》的份上他才不会借给我）缓缓地将白色机子递到我手上时，千叮咛万嘱咐不要弄坏……拿到机子后，我迫不及待地回到家中便玩了起来，玩了差不多两三天才依依不舍地将"砖头机"还给了他。这就是我和掌机的"第一次亲密接触"。

时光一晃到了初中二年，升到重点中学的我跟其他同学一样，被学习"压"得喘不过气，总需要一种轻松心情的寄托方式，班上的一些同学都上网吧，我也不例外。有一天，朋友把我叫上，说陪他去买游戏机去，我立即下来。放学后，我们"飞车党"（因为我们都拥有自己的自行车，呵呵）很快来到一个很不起眼的一个小巷边，然后，朋友带我们进了巷内的一家小店。

店真小，外表看就像公共厕所。(汗) 进去后才发现玻璃柜台里有很多游戏机，还有几个，那个"砖头机"。老板站在玻璃柜台后，戴了个度数很高的眼镜，看上去像课本插图里的……一样……做学问的戴这种眼镜代表[illegible]，不过这个BOSS戴这个可就增添了不少奸商的气质。

我朋友指着一个掌机问："老板，这叫什么？"老板不屑地回答："你们不知道看呀，GBA。""哦，那么，多少钱啊？"老板手一伸，叉出大拇指和小指做出皮卡丘头状："[illegible]。""好，我们能试玩一下吗？""可以，但别搞坏。"老板从柜台下掏出一台GBA加上一个灰色没有包装和标记的的卡。（当初以为就是那样，后来才知道那是D版卡）递给我们。我们接过后将卡插到里面，小心地打开机子。我起初以为大跟以前那"砖头机"差不多，还是黑白的，只不过机身缩小了而已，没想到一开机，豁然开朗啊！在日光灯下，屏幕里展现的是一个五彩缤纷的游戏世界。我们玩到不到三分钟，老板迅速将机子收回，说："要想玩就掏钱买。"我们商量起来，我朋友说他还知道一家，就在这旁边。于是，我们依着"货比三家，不怕奸商"的原则，对老板说身上钱未带够，改天再来买。老板见我们不买，便透过他那玻璃杯似的眼镜怪怪地

看着我们。我们飞似地溜走了，生怕他要我们赔他的“十分钟无偿服务”的精神费。临走时，我还问老板“砖头机”的“学名”是什么？老板说是GB，GBA的前代。原来，我玩的那个“砖头”和GBA还有血缘关系。

我们来到[illegible]城的另外一家游戏店，比刚才

的大多了，就像大[illegible]一样[illegible]老板和前面一家形成了鲜明的对比，这位老板明显是得了综合游戏[illegible]，他[illegible]明显是打游戏时坐多了。[illegible]我们直接切入正题，问老板GBA多少钱？老板说500多一点。我们大喜，这老板果然够诚实。然后，我们又“急切”了一下卡的价钱。老板[illegible]说：“正版都[illegible]，所以进的是盗版。”我们[illegible]了[illegible]里的卡，[illegible]，老板[illegible]我们[illegible]：“我这里不提供烧卡[illegible]。烧卡绝对划得来，128M的卡只要[illegible]元，[illegible]可以无限制地烧游戏玩，烧一次只要10元钱。”我们[illegible]盘算，一次性投资180元就能玩尽当时所有GBA游戏，每次只要10元钱，值！朋友的心里好像也是这么想的，就对老板说：“行，GBA加上烧录卡，我买了，明天来付钱。”老板忙说：“等一下，还有新款的GBA SP，屏幕带有前光，可以折叠。”我们说先看看，老板便拿出一台递给我们。开机一看，效果果然不同凡响，还可以偷偷躲在被窝里玩，这样更增进了掌机的用途了。朋友的心动摇了，他决定购买SP——不光是他，我们旁观者都觉得GBA SP比GBA好太多。朋友说：“那么，我就买GBA SP了，多少钱？”老板说：“这东西刚[illegible]出来，920元。”朋友无语，这已超出他所能支付的范围了。但他还是决定要买，最后他将新买的PS卖掉，将GBA SP加一张烧录卡收入囊中。

接下来几天，他的GBA SP就在我们班同学中轮流着玩。当时玩的是《[illegible]》中文版，游戏的好玩程度难以想像。我们一人一天换着来玩，好不容易轮到我了，白天拿到手后，下午放学飞奔回家，在书桌前玩起SP来。对于我这个[illegible]玩动作游戏的新手来说，无疑是难得不得了。那时冬天刚过，春天才刚到来，但我的手心却紧张地出汗，不久，不觉到了该睡觉的时间了，我舍不得罢手，便躲在被窝里玩，[illegible]，这时我才发觉，我们玩了好长一段时间了。[illegible]，明早还要上课，但怎么都睡不着[illegible]，[illegible]又不[illegible]，我迷迷糊糊[illegible]骑车来到学校，整个上午的课都在[illegible]过了。

从这以后，我对GBA SP更感兴趣了，将零花钱和父母给的钱攒起来，凑齐了1100元后，买来了GBA SP加一张烧录卡，烧的也是《晓月圆舞曲》，玩了一段时间终于通关了——这时我们班已经有十多个人有SP了，而且几乎所有人第一个烧的都是《晓月》，不过他们通关都比我早。在购买SP的一年以来，我玩过了《红宝石》、《洛克人ZERO 2》等大作，也玩过了《FC迷你合集》等冷饭但非常不错的作品。《红宝石》是我接触的第一款《口袋妖怪》，在班上的GBA FANS中，《红宝石》、《蓝宝石》是大家课后讨论的热门话题，此游戏在我们班热了将近3个月后，才被游戏迷们纷纷换掉，现在回想起来不愧是经典！

后来我又将《白夜协奏曲》烧入卡中，玩过之后觉得难度大于《晓月》，两者虽为同一系列，但一些设定和微操作不同，此作同样被我完美打穿。经老板指点，又烧了一款《洛克人ZERO 2》，玩此作的感觉就两个字：变态。第一关就过不去，玩多少次死多少次，但我不服输，谁叫我是天才（超级无敌自大狂），经过一星期的熬夜作战，终于将此游戏打穿，最后的感言——剑才是王道。

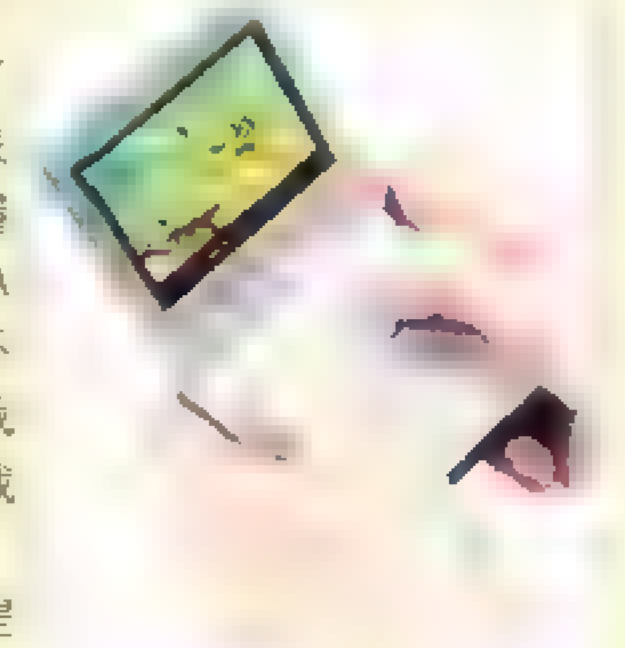
一年过去了，到了初三，我在暑假购入的一个金手指和六张D版卡让班上那些GBA迷无不感到羡慕，都拿和上面的那个人和我换游戏玩，在这段时间内，我玩了不少好游戏，但也浪费了不少好游戏，有了金手指，"打不过就改"成为我玩GBA游戏的一个坏习惯，像在玩《牧场物语》时，看见别墅要1亿G，再看自己牧场账目上那可怜的五位数，就拿出金手指将自己牧场的钱改到了999亿G然后买了别墅，但过了几天，就觉得太没意思了，因为《牧场》就是从辛勤劳动挣钱中体会乐趣的游戏，一下子冒出这么多钱，游戏的乐趣也就到了尽头，于是换了别的游戏……那时很依赖金手指，但同时我也找到了新的GBA"伴侣"——《掌机王SP》！

有一天途经一家书店想进去买几本杂志，没想到在一本书的封面上看到了GBA游戏，于是打开一看，里面全都是介绍GBA的！这本书就是《掌机王SP》！当时我毫不犹豫就掏出20多元买了11、12辑的《掌机王SP》。从那时起，以后我每一辑必买，自始至终地支持着。

初三，一个恐怖的学年，尤其是下学期，许多家长都恨铁不成钢，于是捧机热展开。许多同学的GBA、SP被捧，我家长非常开明，所以我的幸免，但中考前夕我的SP还是被没收了，不过家长答应中考过后会还给我。高一，我来到了一所名为重点但差得不得了的学校，既来之则安之，也就好好将心思放下了。此学校也有很多同学拥有GBA和SP，因为掌机，他们都和我成了好朋友，新的一学期开始，我第一时间烧了一个同人《火纹》游戏《圣邪的意志》，本人也对《火纹》小有研究，认为将此拿下不成问题，但玩过之后才觉得很难；游戏隐藏要素也很多，像潘特、布露尼女巫等人，既能用魔法，又能用物理攻击，而且很多人具有二次转职的效果……当时花了七八天，才全人物无伤通关。

《掌机王SP》刊登了PSP和NDS相继上市的消息后，望着书上那些精美的掌机照片，再看看手里拿的SP，感触良多，新掌机的面市，意味着GBA时代的终结，作为GBA FANS，我和很多玩家一样永远不会忘记陪伴我们这么多年的SP，永远不会忘记SP为我们带来的快乐。现在的我已升入高二，至今仍只拥有一台SP。后来我又在《掌机王SP》看到了GBM，样子小巧可爱的GBM说明任天堂还有心将GBA发挥最后的余热。如今，GBA游戏在新作发售表上所占的比例也越来越少，取而代之的是NDS和PSP上的大作，曾经如日中天的GBA正从掌机一线上慢慢退下。

从认识它到拥有它，再到熟悉它认识它，已经是三年多了。三年来，GBA SP陪我度过了有欢笑、有泪水、还有幸福和烦恼的每一天。三年里的每一天，周围的一切都发生了太多的变化，世界不再是那个小小的世界，身边的人也不再是曾经联机的老朋友，连良商也变成了奸商，我的SP也已老了很多，身上有了划痕，屏幕也开始脱落，性能也远不如从前……但永远不会改变的，是我对SP的喜爱，我想大声地说："SP，你永远是我的朋友"



续·NDS购入以后（外一篇）

文 雨中行工作室 海贼王子

以前小贼在《掌机王SP》"编读往来"的"自由谈"中，写了两篇关于NDS主机的小文章，不知道大家感觉如何，不过我总觉得意犹未尽，于是本贼决定再接再厉，对那两篇文章又加了个续，希望能给大家带来快乐（马修：标题挺有意思的，再发生什么趣事，会不会以《新NDS购入以后》为标题呢？）

续·NDS购入以后

本文讲述某贼自己购入NDS以后发生的一些趣事，希望与大家一同分享，本文从第5条开始

5.随机应变触控笔

某日，某贼我学习得头昏脑涨之际，打算拿出NDS稍微放松一下。这机器才刚启动，电源灯也才微微变亮，触控笔也拔出握在手中，谁料这时候老爸正好推门而入，这时正是高考冲刺阶段，若是被当场抓获我可就是跳进黄河也洗不清了……于是我灵机一动，把NDS随手用报纸盖住，而后下意识地将触控笔塞到了口中。（旁：好恶心啊，有这种下意识……）老爸缓步逼近我，我吓得大气都不敢出，老爸拿起落在我房间里的杂志正欲离去，突然看到了我口中的触控笔，真是一刻惊心动魄呀，我的心已经提到了嗓子眼上，老爸的双眼像尖刀般有力地凝视着我……然后拍拍我的头，说道：这么大了，还吃棒棒糖啊！我顿时如劫后余生般庆幸自己过人的智慧又一次拯救了自己。

此外，触控笔的功能远不止任天堂赋予它的那么简单，比如我吧，除了把它变成过棒棒糖以外，还曾经让触控笔担当过牙签、挖耳勺等重要生活用具。（旁：之前还把那种东西放嘴巴里……贼：不是有一备用的吗！）由此我们可以推断，假如你有一台完好无损的NDS，即使是不幸被困荒岛也不必担心会丧失平日里正常的生活方式，该刷牙还刷，该挖耳朵还挖耳朵，该吃棒棒糖……（众：怎么样？）

6.以假乱真败北记

都说NDS长得像文曲星，我也自然而然地相信了这一概念。于是也随波逐流，相信能把NDS描述成正经八百的学习用具形象，来蒙混过关。终于有一天，机会来了，虽然这机会来得猝不及防。

某日，我又照例正大光明地拿出机器在自习课上肆意把玩，不巧的是班主任大人突然驾临，这时候NDS的庞大体积成为了最显眼的目标，走投无路时，我想起了曾经在"掌门人"栏目里玩家们讲述过自己是如何以假乱真、把NDS说成文曲星来躲过劫难的朋友们，别无选择之下只好将计就计，继续若无其事地摆弄机器，做查单词状……班主任缓步逼近，仔细观察我的动作，然后默不做声地离开，躲过一劫的我暗自庆幸，这招还真管用！不过下课后，老师又把我单独请到办公室，惊魂未定的我生怕自己之前露了什么马脚，于是仔仔细细检查一番，确定没有什么破绽后，大摇大摆地进入办公室。

"是游戏机吧？今天给你留面子，下次再犯，休怪我不客气！"班主任劈头盖脸地说，我则吓得魂飞魄散，原来老师对我的这点伎俩早就一清二楚了啊。我心中大惑不解，同学们眼中偏爱了门的班主任怎么连NDS都认得？我壮着胆子决定问个究竟，没等我开口，老师又抢先发话了："想不通吗？别小瞧你老师，好歹也比你多活几十年，哪个电子词典有'十字架（方向键）'啊？虽然叫不上这机器的名字，但是也别在我面前玩这种小把戏，随便就给你识破

了！”

回忆这次“以假乱真败北”事件，我总结出两个教训：1 任天堂的“十字架”更深入人心；2 书上说的东西永远要实践了才能付诸行动！（T_T）

7.地心引力难逃记

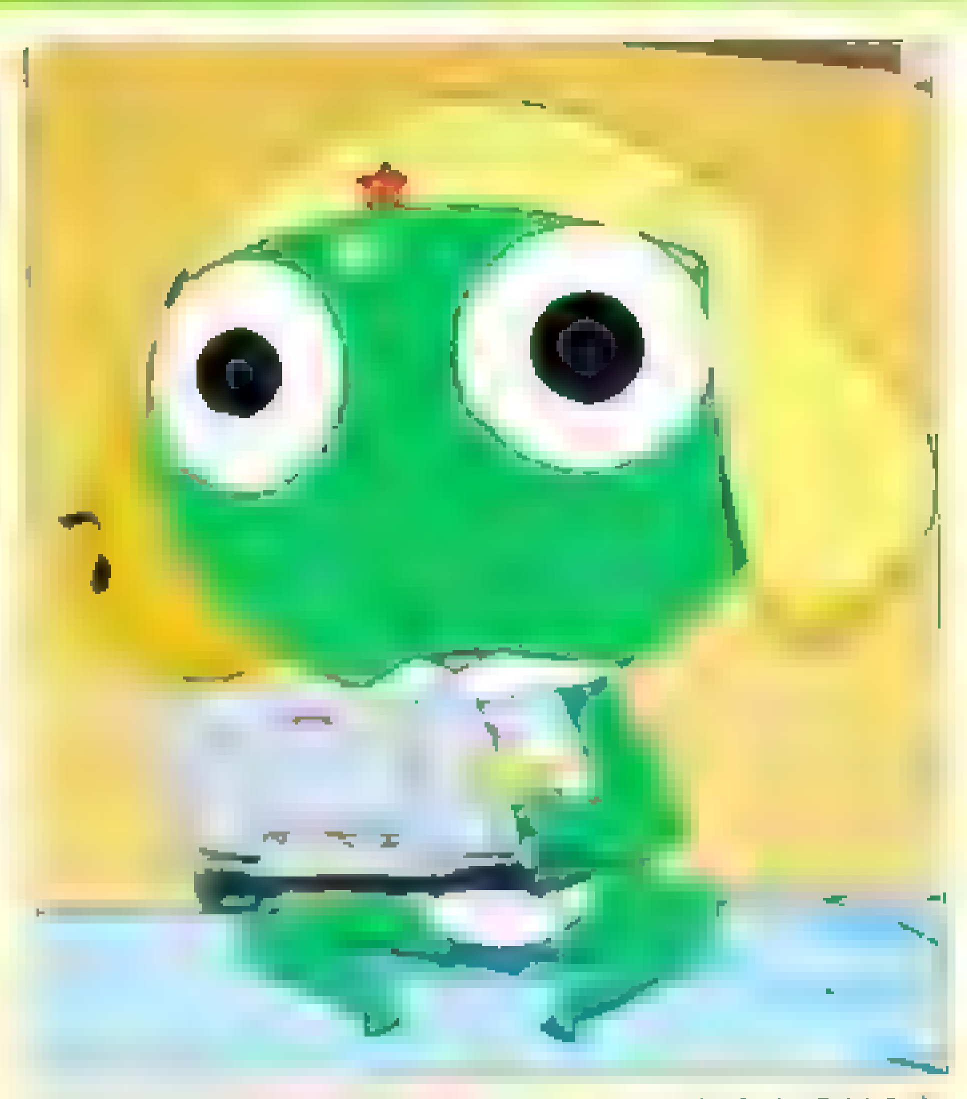
拥有掌机的玩家可能都遇到过机器摔到地上、磕到桌上或划到墙上的事儿吧，赶上这种事的时候，谁都有一种叫苦不迭的感觉，恨不得是自己摔一下也别把自己的心头肉给摔了。可是往往事与愿违，你越是小心谨慎，就越容易把机器给磕着。

因为有了GBP、GBC、GBA、GBA SP等许多掌机掉在地上的前车之鉴，（要知道我是败家子啊！）NDS入手后我杜绝了一切可能把机器磕着摔着的可能性，倘若长时间玩游戏的话，都要坐在床上，带上手套，才敢放心地开始。可是逃得了初一，逃不过十五；逃得过外力，逃不过重力。某个伸手不见五指的夜晚，我照例坐在床上进行游戏，一直打到半夜自己都受不了了，随便搁下NDS倒头便睡，可是突然一个激灵，让我又醒了过来：NDS还没有收好呢！半梦半醒中我挣扎着拿起床上的NDS打算放到床头柜上，当我摸索着确定了柜子的位置以后，便安心地放开了手——一声重重的撞击声让我睡意全无，打开台灯，看到的是结结实实摔在地上的NDS，原来我刚摸索了半天，还是悬空着把机器放了下去，等于亲手扔在了地上！这样一来，我的全部掌机无一例外地全部和地面亲密接触过至少一次了，当时我吃了自己的心都有！

8.联机不成破小财

在GB、GBA时代，某贼我一直没有找到一位志同道合的联机伙伴，到了次世代掌机逐渐普及时，网络也变得相当普及，自己的年级、自己的学校里找不到人联机，那同一个城市里总找得到吧。果然，在leveup论坛我就轻而易举地逮到这么一位同好，他现在是UP TEAM的成员，叫“黑翼天使X”。黑翼天使X也读高一，家住在市区，相比我这种住在郊区的家伙而言，他们的游戏店简直多得让人瞠目结舌，因此联机伙伴也不在少数。他为人豪爽，力邀我前往他们那里的游戏店联机，为了让我尽兴，他还特地拉了一大帮NDS玩家为我接风。我也专门拉上自己身强体壮的哥们小猪头为我保驾护航。

可能是第一次见网友而感到新奇，我和小猪头俩人都兴奋得不得了，坐公交车的时候左顾右盼，完全没有注意车的方向……后来在车上有说有笑，正谈得起兴之际，小猪头突然问我：“这地方貌似不对吧？怎么坐了这么久，还不到？”“是不是坐错车了？”我心里打了一个寒战。因为我俩人生地不熟，为了确信是否坐错车，我俩故意大声嚷嚷道：“怎么还不到XX一中啊？”旁边好心的阿姨马上回答“小伙子，你们坐了反向车了！”于是我们灰头土脸地离开了公车，然后徒步前往最近的车站。等我们坐对车到达游戏店的时候已近黄昏时分，落日的余晖让我心情颇为紧张——果然，苦等多时的黑翼天使X早就带着他的那帮朋友们和一众“联机众”离开了，老板告诉我，下次早点吧。我想反正来也来了，总不能这样一无所获地回去吧，于是让老板拿了些NDS配件，花了几十块才满意地离去。



续·吹毛求疵

本文是阐述自己对NDS设计上的一些不满以及对NDSL乃至后续机种新功能的希望，这次从第4条讲起。

开关自如背光灯

背光灯的加入一举解决了掌机在没有外界光源时无法游戏的缺陷，而相比外加冷光灯、白光灯、这灯那灯等治标不治本的解决方法，直接内置灯光无疑让玩家方便了许多。而NDSL的灯光相比NDS又更胜一筹，不但变得更加明亮鲜艳，灯光的亮度也可以随心所欲地调整了，

效果甚至比GBM都要出众。

不过它的缺点却同样鲜明，那就是无法随时调整灯光，必须在正式进入游戏前调整，进入游戏后想更改亮度就完全没有可能了。这一点上NDS和NDSL都要在PSP以及GBM面前自叹不如了。无论是SP的硬件灯光控制开关还是GBM的键位组合灯光控制，灵活性都要比NDSL好上不少。如果下一代NDS的灯光强度也可以灵活调整，那在玩一些场景明亮度变化悬殊的游戏（如《生化危机DS》）时，在一些特别黑暗的地方，就可以把光调亮一些，而等到了比较明亮的地方时，又可以适当地把亮度减小。当然，您也许会说，一开始就把灯光开到最大不就可以了，那样做好是好，可弊端就是一方面浪费电力，一方面对您的眼睛也是一个考验——毕竟长时间在强光下游戏对眼睛非常不好。

脱胎换骨 GBA

NDS能向下兼容GBA游戏众所周知，不过用NDS玩GBA游戏如今却并不讨玩家喜欢，为什么呢？如果说从前GBA SP的屏幕亮度无法和NDS同日而语，用NDS玩还有一些明亮的优势的话，那么伴随GBM和加亮SP的推出，NDS连这最后的优势也不复存在了；而NDSL在玩GBA游戏时，虽然在画面上又有了一个层次的提高，但是那突出一块的GBA卡带以及相比SP还要大许多的外形，无疑会让贪图GBA游戏方便易玩的玩家敬而远之。

所以要想吸引GBA玩家，下一版的NDS就应当在硬件上下工夫，别忘了，NDS可要比GBA多出两个键位呢。如果把这两个键位在进行GBA游戏时也加入进来，那么如《格斗之王EX2》这类原本依靠按键时间长短来确定“轻重”的格斗游戏，就可以让它们回归原本在家用机上的游戏操作感。

退一步说，即便再加入两个键的操作对已经发售的GBA游戏来说难以实现，那把“L、R”两键的功能和“X、Y”对调一下应该不是难事吧？就是让“X、Y”来负责“L、R”的操作任务，这样上述的问题依然可以解决，而且也会燃起玩家以全新感觉在NDS上重温GBA游戏的冲动，玩家手头的GBA游戏也将不再闲置，这样脱胎换骨的游戏感觉，也许会再次带动GBA游戏的风潮也说不定呢。

让我一次震个够

这最后的，应当是实现起来最为轻松的一条，因为它是关于NDS的一种周边产品的。

NDS其实也没少在GBA的接口上做文章，NDS和GBA游戏的联动（如“《逆转》系列”的存档传递），从GBA端传输新的NDS游戏追加章节（如《大合奏》追加曲目）。而将NDS游戏的震动卡做成GBA卡带大小的举动更是令人交口称赞，只不过由于GBA卡带扁平的形状实在放不进体积相对较大的马达从而导致震动感不佳。亲自上手后，发现基本上不会出现把触控笔震掉的危险。

现在NDSL的GBA插槽不能完全插入卡带这个原本的缺点，完全可以将之化为震动卡的优势。那多出的一截里，放入体积稍微大一点的马达应该是绰绰有余，更加强力的功率，定能取得更有震撼力的游戏效果，希望到时候真的能让我一次震动个够，最好是把触控笔都给震得掉在地上。

完成本文，也算是了结了笔者的一些心愿，NDS在我所拥有的全部掌机里，让我第一次发现了一种前所未有的感觉，不仅是其“异质”的造型和脱俗的游戏理念，更重要的是它带给我以及我周围人群的巨大快乐。也许是因为长大了，懂得思考了，懂得分享了，才记录下了这些点滴琐碎的东西，再次感谢大家能够不厌其烦地读完这篇文章，也祝大家都能拥有自己心仪的掌机，并从中得到最大的快乐。

掌机游戏综合发售表

GBA的游戏进入淡季，[illegible]大掌机平台的《汽车总动员》也将在7月初发售日版。而在《新超级马里奥兄弟》的[illegible]过后，[illegible]已经发售了美版《银河战士Prime 猎人》，NDS平台也暂时没有什么大作上市了[illegible]《[illegible]》会让国内掌机动作爱好者疯狂一把。PSP方面，[illegible]的游戏[illegible]，而《铁拳 暗之复苏》也[illegible]所料地率先发售美版，[illegible]

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。

2 以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。

3.红色字体为受瞩目游戏。

GAMEBOY ADVANCE

2006年6月11日			
龙珠 进化大冒险 Dragon Ball: Advance Adventure	Banpresto	A[illegible]	29.99美元
2006年7月4日			
汽车总动员 カーズ	THQ	ACT	4800日元

Nintendo DS

2006年5月25日			
天狼[illegible] [illegible]	Taito	ACT	4800日元
天成略DS 大戦略DS	[illegible]	SLG	4800日元
金刚 Peter Jackson[illegible]	[illegible]soft	ACT	4800日元
[illegible] [illegible]	Nintendo	PUZ	[illegible]日元
[illegible]大冒险 [illegible]	Bandai Namco Games	ACT	4800日元
2006年6月1日			
汉字[illegible] 汉字の書り[illegible]	Success	[illegible]	3800日元
银河战士Prime 猎人 [illegible]	Nintendo	FPS	4800日元
2006年6月5日			
轻松大脑教室 Big Brain Academy	Nintendo	[illegible]	[illegible].99美元
2006年6月8日			
降魔灵符传 [illegible] 降魔霊符伝イヅナ	Success	RPG	4800日元
2006年6月15日			
怪盗[illegible] 怪盗ルソー	Bandai Namco Games	ACT	4800日元
中央大陆战记 冲刺 ゾイドダッシュ	Takara Tomy	SLG	4800日元
数码恐龙物语 [illegible]	Bandai Namco Games	RPG	4800日元
[illegible] 钢之季节 メタルサーガ 鋼の季節	[illegible]	[illegible]	[illegible]日元
2006年6月22日			
魔法假日 五星连珠之时 [illegible]	Nintendo	RPG	4800日元
2006年6月29日			
头脑锻炼 游戏对战矢印[illegible] [illegible]	Megacyber	PUZ	3800日元
触摸相声 [illegible]DS [illegible]DS	Ertain	SLG	3800日元

海底总动员 触感尼莫 [illegible]	SEGA	PUZ	4800日元
给孩子们讲故事 快乐画册1 [illegible] 1	Starfish	ETC	2840日元
给孩子们讲故事 快乐画册2 [illegible] 2	Starfish	ETC	2840日元
给孩子们讲故事 快乐画册3 [illegible] 3	Starfish	ETC	2840日元
2006年7月6日			
汽车总动员 カーズ	THQ	ACT	4800日元
勇气物语 [illegible]	Bandai Namco Games	AVG	4800日元
[illegible]	[illegible]	ACT	4800日元
大家的DS研究班 完美英语单词力 みんなのDS[illegible]英单语力	TDK	ETC	4800日元
大家的DS研究班 完美汉字力 みんなのDS[illegible]カンペキ汉字力	TDK	ETC	4800日元

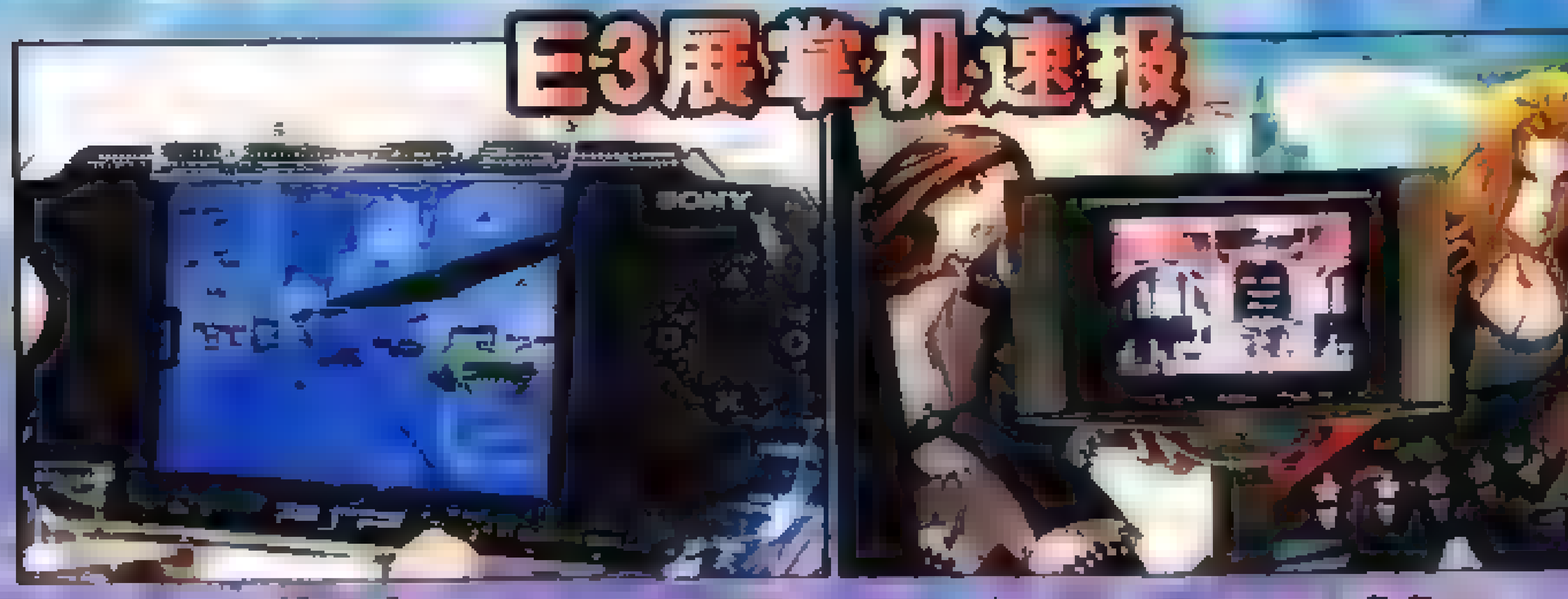
PlayStation Portable

2006年5月23日			
[illegible] [illegible] Freedom	[illegible]	[illegible]	[illegible]
古墓丽影 传奇 Tomb Raider Legend	Eidos	ACT	39.99美元
2006年5月25日			
[illegible]2 [illegible]	[illegible]	[illegible]	4800日元
Talkman 欧洲语言版 TALKMAN [illegible]	SCEJ	ETC	4200日元
[illegible]	[illegible]	AVG	4800日元
[illegible] [illegible]	SEGA	ETC	2800日元
[illegible] 限定版 [illegible]	Square Enix	TAB	4800日元
[illegible] 限定版 [illegible]	Banpresto	RPG	4800日元
[illegible] 现场版 [illegible]	Koei	ACT	4800日元
2006年6月1日			
2006 FIFA 世界杯 德国大会 2006 FIFA [illegible] 大会	EA	[illegible]	4800日元
[illegible] Gradius Collection	Konami	STG	39.99美元
2006年6月8日			
[illegible] [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2006年6月13日			
[illegible] Metal Gear Solid Digital Graphic Novel	Konami	[illegible]	[illegible]
2006年6月15日			
[illegible] [illegible] 学校	[illegible]	[illegible]	4800日元
我是航空管制员 机场英雄 成田 [illegible] 成田	EA	SLG	4800日元
神秘岛 MYST	SEGA	AVG	3800日元
2006年6月22日			
KOROKORO [illegible] [illegible]	Success	PUZ	3800日元
[illegible] [illegible]	SEGA	ETC	2800日元
2006年6月28日			
铁拳 暗之复苏 Tekken Dark Resurrection	Bandai Namco Games	[illegible]	[illegible]
超人归来 Superman Returns The Videogame	EA	ACT	39.99美元
2006年6月29日			
镜头之恋 [illegible] ファインダーラブ [illegible]	Capcom	ETC	4800日元
镜头之恋 工藤理纱 与你第一次拍摄 ファインダーラブ 工藤理纱 [illegible]	Capcom	ETC	4800日元
镜头之恋 星野亚季 麻烦的约会 ファインダーラブ [illegible]	Capcom	ETC	4800日元
[illegible] [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
和莉莎一起横穿大陆 A列车GO [illegible] A列车[illegible]	Idea Factory	SLG	4800日元
2006年7月6日			
汽车总动员 カーズ	THQ	ACT	4800日元

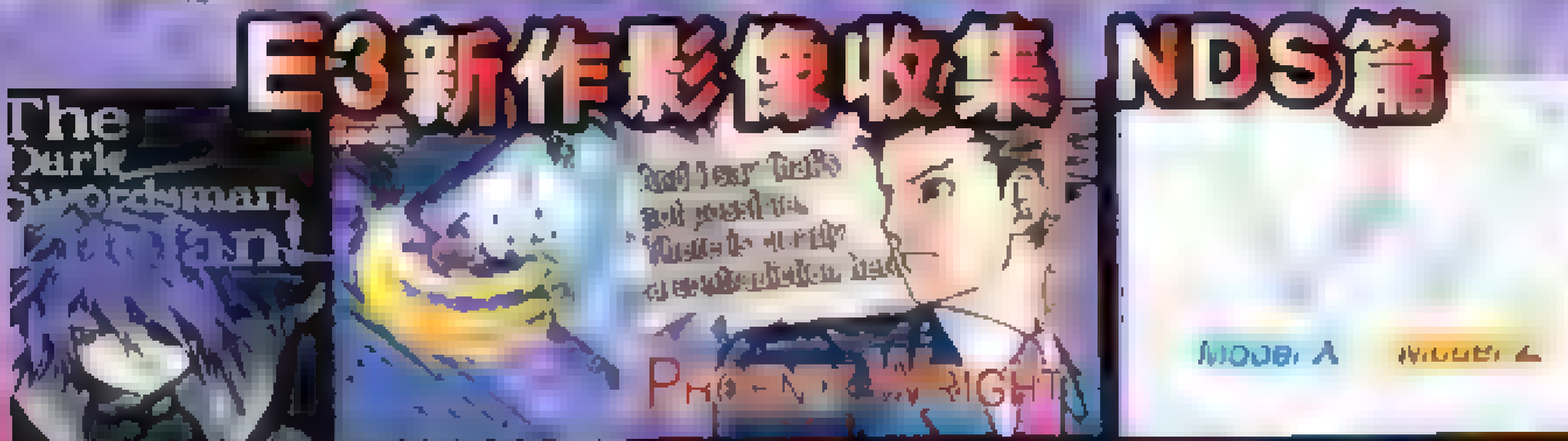
口袋光环

VOL.40

E3展掌机速报



E3新作影像收集 NDS篇



收录影像：《恶魔城 废墟肖像》、《月光骑士》、《洛克人 ZX》、《逆转裁判 正义为先》、《进化石战斗》、……

E3新作影像收集 PSP篇

收录影像：《能量宝石合集》、《lumines2》、《炼狱 2》、《小死神 2 邪恶的根源》、《超级猴球大冒险》、《潮龙魔影 数字漫画小说》、《Every Extended Extra》等。

任天堂的看家作品《超级马里奥兄弟》的系列最新作在NDS上和大家见面了，让我们看看游戏的精彩之处。

劲作直击

高樂高
高乐高送搅拌高
让你冰爽“拌”一夏！
高樂高
高樂高

THE KING OF POCKETGAMES
VOL.41
掌机王SP
6月8日
全国上市
精美
赠品
游戏主题书签
攻略预告
快乐足球 (GBA)
大战略DS (NDS)
口袋光环
精彩掌机影像，完全收录！
口袋光环 VOL.41
幸运大抽奖
好运期期有，奖品送不断
只要购买《掌机王SP》，就有机会获得最新时尚掌机
——PSP、NDSL、GBM，每辑都有大奖送出，别错过。
豪华版PSP
新版NDS Lite
GBM
HOT
ISBN 7-88488-723-1
9 787884 887231 >
定价:8.8元
口袋光环光盘＋掌机王SP读本＋精美赠品